
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
595 ptas. IVA INC.
AÑO II ● Nº 8
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
ESTE MES:
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
DUNGEON MASTER 2
3D ULTRA PINBALL
SPEED HASTE
BATTLE BEAST
WIPEOUT
TEKWAR
SWOS
DUST
FIFA '96
TRAUMA
CÆSAR II
PRO PINBALL
RAPID ASSAULT
ANVIL OF DAWN
EXTREME PINBALL
NOTICIAS
PREVIEWS
TODO A CIEN
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO
WINTER CES '96
TODO UN MUNDO
DE JUEGO EN
LAS VEGAS
REPÓQUER DE ASES:
11th HOUR, EF 2000, TOPGUN,
CRUSADER, BEAVIS & BUTT-HEAD
REPORTAJE ESPECIAL: LAS HORDAS DEL ROL
8 413042 303001 00008

EXPLORE EL MUNDO DE LOS OCÉANOS. SIN MOJARSE.

¡NUEVO! Ahora en castellano 9.900.- Pts*

Microsoft Océanos.

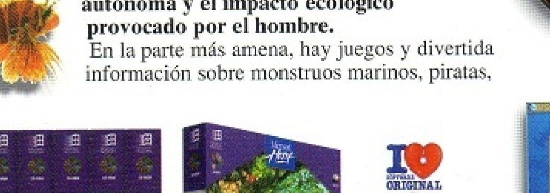
Desde 20.000 leguas de Viaje Submarino, ninguna aventura oceánica había sido tan excitante. A diferencia de las criaturas de la novela, **los habitantes de Microsoft Océanos son reales.** Pero pronto descubrirá que se pueden explorar los océanos sin mojarse, conforme vaya conociendo a los tiburones, ballenas, pulpos, la flora marina especialmente adaptada y mucho más. **Este interesante producto también examina los volcanes subacuáticos, arrecifes de coral, submarinos, el buceo con escafandra autónoma y el impacto ecológico provocado por el hombre.** En la parte más amena, hay juegos y divertida información sobre monstruos marinos, piratas, barcos hundidos y tesoros enterrados. **Cree su propio ambiente oceánico,** siga las aventuras de exploradores submarinos o trate de identificar misteriosos sonidos oceánicos con diversas actividades y acertijos.



¡Microsoft Océanos funciona mejor que nunca con Windows 95! Ahorre tiempo y capacidad de disco con AutoPlay, usando Windows 95.

La colección Microsoft Home transforma su ordenador en **una fuente dinámica de conocimientos y aventuras** por un precio sorprendente. **Todo ello con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft,** que unida a su facilidad de uso y la extensa variedad de productos, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para todos los miembros de la familia.

Microsoft Windows



I ♥ Software Original





Microsoft colabora con World Wildlife Found, donando el uno por ciento de las ventas de este producto a dicha Fundación.





Pensado para Disfrutar.

Adquiéralo en:

CADENA BEEP: (977) 30 91 00 - CASA DE SOFTWARE (93) 410 62 69 - CDR: (91) 577 45 43 - Centros Comerciales EL CORTE INGLES
COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - EI SYSTEM: (91) 468 05 15 - FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - FNAC CALLAO - KM TIENDAS: (93) 412 76 37
LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - TBC (91) 562 10 02 - TIENDAS CRISOL - VOBIS: (93) 419 18 86

* Precios de venta estimados, IVA Incluido.

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 8

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló

Director Editorial
Mario de Luis García

Director de Producción
Carlos Peropadre

Directora Comercial
Carmina Ferrer

PC TOP PLAYER es una publicación de **ABETO EDITORIAL**

Director
Mario de Luis García

Subdirector
Carlos Doral Pérez

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio José Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Walter Lewin, Fernando de la Villa Luis F. Fernández, Pedro López, Víctor Sánchez

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Maquetación
Clara Francés Escudero, Fernando García Santamaría

Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Infografía
Pedro J. Martín de los Santos

Fotografía
Denis Holzbacher

Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 MADRID
Telf.: 741 26 62/Fax: 320 60 72

Publicidad
María Eugenia González

Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo

Servicio Técnico
Óscar Rodríguez

Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo

Suscripciones
Erika de la Riva

Filmación
Filma Dos

Impresión
Pantone

Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



EL AFAN DE SUPERACION

Todavía con la resaca de las fiestas de fin de año, y anegados en la lluvia abundante que asola casi todo el país, los lectores se introducen en la desvergonzada maraña de revistas de juegos y similares, y, entre todos los productos que atacan sin pudor sus cerebros todavía inocentes, buscan el guante que se ajuste a su mano, un guante que a menudo confunden con algún *casper* (fantasma para los poco enterados) que se cruza en su camino. Sin embargo, acaban encontrando ese producto único, auténtico, que no les defrauda y que sabe sorprenderles, ese producto que, modestia aparte, es el que ofrecemos. De modo que, cuando abráis este número y leáis estas líneas que os dedico, podréis felicitaros e incluso festejar el acontecimiento.

Y hablando de festejos, hay que celebrar el año recién estrenado de manera muy especial. Por ello, este número está cargado de sorpresas. Para empezar, uno de los miembros de nuestro equipo se ha desplazado hasta Las Vegas para asistir a la feria Winter C.E.S. '96. Incluimos un detallado reportaje de ocho páginas sobre esta feria americana. En él encontrarás las curiosidades más impactantes de todas las compañías "del otro lado del charco".

Por otra parte, en nuestro afán por satisfacer las necesidades de los lectores, hemos aumentado el grueso de la revista, como por lo demás puedes observar al tacto. Esta vez el número de páginas asciende a nada más y nada menos que 84. Pretendemos de esta manera hacernos eco de las numerosas peticiones que reiteradamente nos han hecho muchos de nuestros asiduos.

Si tenías alguna duda al respecto, espero que esto logre al fin convencerte de que aquí hacemos todo lo posible por ofrecer al lector la información de mayor calidad, más fiable y fresca de que somos capaces.

¡Eso es todo amigos! De momento...

¡Hasta la próxima!

ÍNDICE

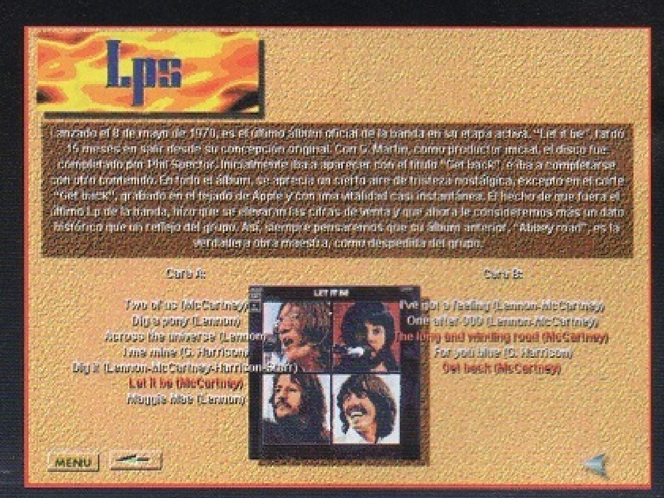


Parece mentira, pero es cierto: no uno..., ni dos..., ni tres... sino ¡cinco juegos! componen la portada del número ocho de tu revista favorita. Como dicen que en la variedad está el gusto, los programas que te presentamos son de los más diversos géneros. Un auténtico repóquer de ases.

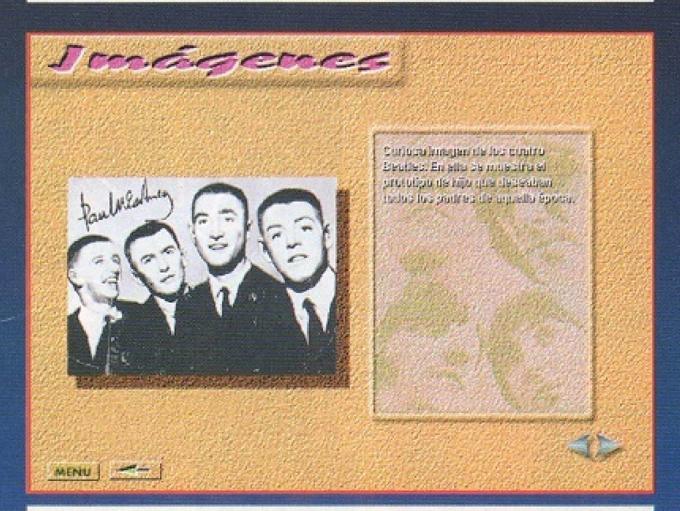
Un CD-ROM único, ¡¡Todo Beatles!!



La pantalla principal permite un rápido acceso a las opciones principales del programa. En ella se pueden ver todas las librerías de material que contiene, además de opciones especiales como el juego.



El apartado Discografía reune los Lps, Singles y Eps del grupo. En él es posible visualizar un resumen, los temas que los componen, los autores de estos, parte de las letras, comentarios de Joaquín Luqui, fragmentos musicales de las canciones, vídeos...



Más de 100 imágenes y 60 vídeos del grupo, además de comentarios con detalle al respecto, convierten al programa en una perfecta base de datos. Gran parte es una recopilación de material inédito y único para los fans.



Sus películas, una precisa cronología, un anecdotario, su visita a España o un divertido juego de preguntas y respuestas son varios de los apartados incluidos en el programa.

TRES CRITERIOS FUNDAMENTALES HAN PRESIDIDO LA CREACIÓN DE ESTE PROGRAMA; UNA RIGUROSA SELECCIÓN DE LOS TEMAS QUE SE INCLUYEN, EL OFRECER EL MAYOR NÚMERO POSIBLE DE MATERIAL GRÁFICO Y SONORO Y POR ÚLTIMO QUE AMBAS COSAS CONFLUYAN EN UN SOFTWARE DE FÁCIL MANEJO Y ADECUADO DISEÑO.

CONTENIDO CD ROM

Las dos demos estrella de este mes son In the First Degree y Beavis & Butt-Head. El primero de ellos es un programa con un asesinato sin resolver, y el segundo es una divertidísima aventura gráfica basada en los sarcásticos y muy a menudo soeces dibujos de la televisión.

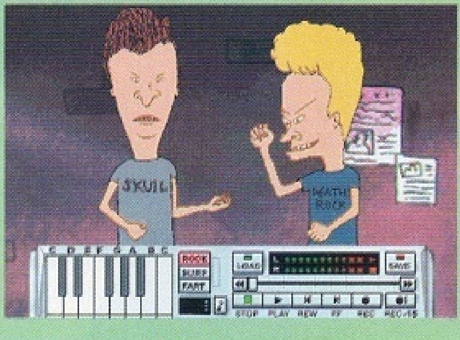


Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

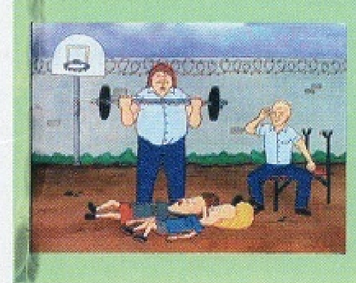


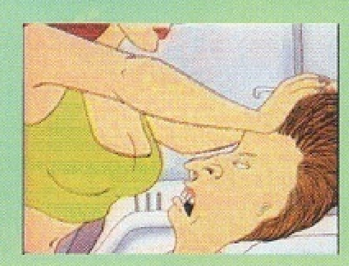
BEAVIS & BUTTHEAD

RUN: B&B.BAT



Siguiendo la línea de la serie de dibujos animados, aquí tenéis una muestra de la filosofía de la vida de esta pareja. Sólo puedes disfrutar **Beavis & Butt-Head** si tienes instalado Windows 95. Para instar la demo ejecuta bajo Windows 95 el fichero B&B.BAT desde el Explorer. Si tu máquina no lo acepta, ejecuta el fichero \B&B\bbgame.exe. No requiere espacio en tu HD pero debes tener el CD de PC-Player en la unidad lectora. Obtendrás más de una idea interesante de esta pareja... pero no te aconsejaría que las practicaras.







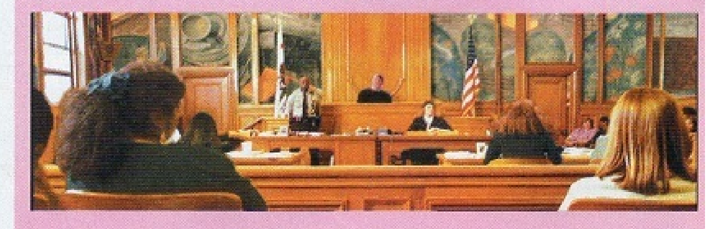
IN THE 1ST DEGREE

RUN: INTHE1ST.BAT

Acabas de estrenar empleo como primer detective del grupo de homicidios de la policía y los asesinos más meticulosos y fríos de la ciudad no parecen dispuestos a darte una bienvenida agradable. Para instalar la demo no jugable de este interesante juego de Boderbund necesitas tener un sistema operativo capaz de ejecutar aplicaciones Windows 3.1. El método más sencillo es ejecutar desde dicho entorno el fichero INTHE1ST.BAT o, en su defecto, el fichero \INTHE1ST\INTHE1ST.EXE. En ambos casos es conveniente crear un grupo de programas desde el que podrás arrancar la demo, siempre sin extraer el CD de la unidad.







L E Y E N D A



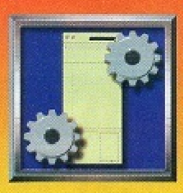
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

RAYMAN

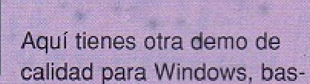
RUN: RAYMAN.BAT



En este simpático arcade de plataformas controlas a un elástico muñeco con infinidad de movimientos acrobáticos. Para jugar no es necesario que lo instales en el disco duro. Puedes ejecutar la demo directamente desde el CD-ROM arrancando el fichero *batch* que te hemos preparado: RAYMAN.BAT. El programa se encarga automáticamente de elegir la tarjeta de vídeo y de audio adecuada para tu sistema. Rayman correrá perfectamente en un sistema DOS estándar. Por fortuna, para ejecutar el juego no es imprescindible tener Windows 95.



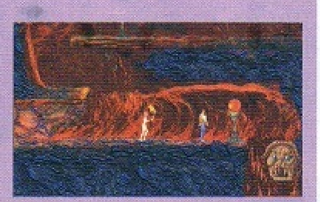




BERMUDA SYNDROME

RUN: BERMUDA.BAT

Aquí tienes otra demo de calidad para Windows, bastante completa y con muchos detalles gráficos, muestra de lo que será la versión definitiva que verá la luz en fechas no muy lejanas. Ejecutando desde el administrador de programas el fichero BERMUDA.BAT, se creará un grupo de programas con el icono de **Bermuda Syndrome**. Si eres usuario de Windows 95, quizá tengas que ejecutar el fichero \BERMUDA\INSTALL.EXE. Siempre que quieras jugar, es necesario que introduzcas el CD-ROM en la unidad.

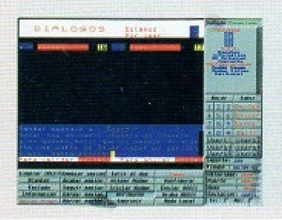


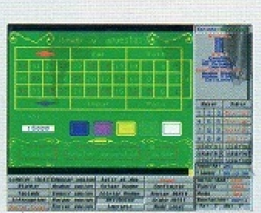


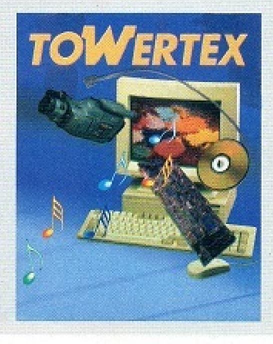
TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem que vas a necesitar es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa para evitar inoportunas molestias a la hora de manejarlo.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de 16 a 18h.
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 741-2662

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

TRAILERS MANGA EN EL CD-ROM

RUN: MANGA.BAT

¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad, no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japonés de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

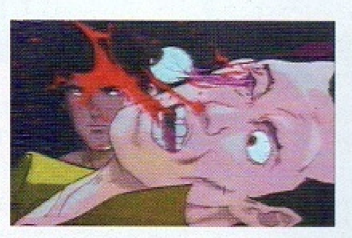
Si quieres ver los *trailers* en modo MS-DOS, ejecuta MANGA.BAT desde el directorio raíz del CD. Una vez dentro del programa, debes seleccionar el fichero AVI con las teclas de cursor y pulsar "*Enter*". Para salir de un vídeo, pulsa dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Para seleccionar las opciones y modos pulsa "ALT+O".

Si deseas ver los vídeos con el reproductor de Windows, los encontrarás en el directorio MANGAVID del CD, con lo que tienes la posibilidad de controlar mejor el volumen del sonido. Agradecemos la colaboración de MANGA VIDEO.

CRYING FREEMAN

Ryu es un asesino a sueldo que ha pasado de ser cazador a cazado. Por supuesto, los que intentan darle caza no tienen la menor idea del berengenal en el que se han metido.







VENUS WARS

En medio de una guerra atroz, una periodista cruza las barreras enemigas en busca de información y acaba juntándose a un grupo motorizado (las motos tienen una sola rueda) que es el única que se enfrenta al gobierno tiránico.





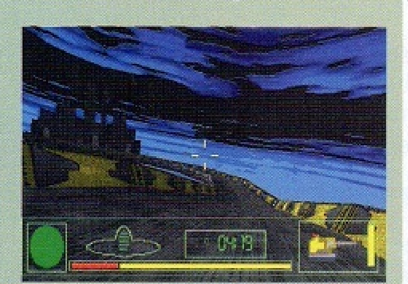


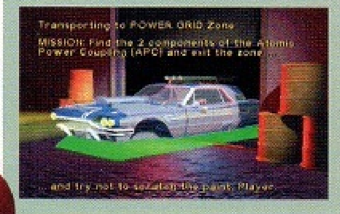


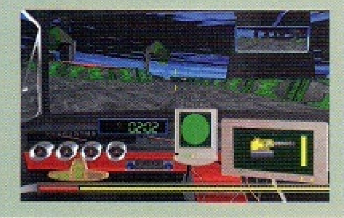
ZONE RAIDERS

RUN: ZONER.BAT

Te encuentras en un laberinto en el que tienes que realizar distintas misiones en el menor tiempo posible. Para ello dispones de varios vehículos con distinto armamento. Esta demo, jugable desde DOS, se puede instalar llamando al fichero que te proponemos al principio. El programa se encarga automáticamente de configurar las tarjetas de vídeo y de sonido de acuerdo con tu hardware. Es posible, si alguna vez lo necesitas, cambiar esta configuración ejecutando el fichero SETSOUND.EXE desde el directorio de instalación. Una vez instalado, el programa se ejecuta llamando al fichero RAID.EXE. Si la instalación ha sido correcta, no necesitarás el CD.









LAST BOUNTY HUNTER

RUN: BOUNTY.BAT

Seguro que la casa American Laser Games os suena de algo. Si no es así, seguro que conocéis su juego de máquina recreativa *Mad Dog McCree*, famoso entre muchos. Aquí tienes algo parecido para PC y en versión demo jugable como adelanto de lo que será la definitiva. La instalación se realiza ejecutando el fichero BOUNTY.BAT y ocupa unos 50 KB de tu disco duro. Es posible que en algunas máquinas aparezcan pantallas de presentación corruptas, aunque en el resto de la demo no hemos encontrado problemas. Para acceder al menú de juego hay que hacer *click* en la esquina inferior izquierda de la pantalla.









CAESAR II

RUN: CAESAR 2.BAT

Para jugar con esta demo es necesario instalarla en el disco duro mediante el fichero que os indicamos al principio. La configuración de la tarjeta de sonido en vuestro ordenador se puede hacer mediante el programa SETSOUND.EXE, que os guía automáticamente por una serie de menúes para que podáis elegir la tarjeta adecuada a vuestro equipo. Una vez tengáis instalado el programa, es recomendable que leáis el fichero read.me que aparece en el directorio de instalación.







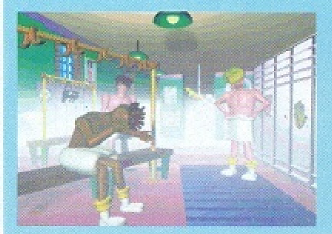


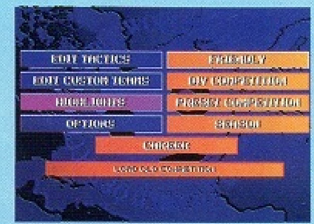
SENSIBLE WORLD OF SOCCER

RUN: SWOS.BAT



Para los enamorados del fútbol este mes traemos una secuela de *Sensible Soccer*, que debes instalar en tu disco duro. El proceso de instalación está completamente automatizado si lo haces a través del fichero SWOS.BAT, que se encuentra en el directorio raíz del CD-ROM. El fichero *batch* llama automáticamente al programa de configuración de tu tarjeta de sonido, por lo que no te tienes que preocupar de andar cambiando los parámetros. El espacio requerido en el disco duro no pasa de 15 MB, y, si la instalación ha sido correcta, en ningún momento es necesario que tengas el CD-ROM en el lector.







FURY 3

RUN: FURY 3.BAT

Si te gustó conocido programa *Terminal Velocity*, este es tu juego: habilidad y acción todo en uno. Para sistemas DOS, la instalación la tienes que realizar a través del fichero FURY3.BAT que te instala y configura automáticamente el programa. Si por el contrario eres usuario de Windows 3.x, debes ejecutar el programa SETUPX.EXE para que instale en tu máquina las DLLs del Sistema WIN32s, y después ejecutar el programa FURY3X.EXE. Finalmente, si eres usuario de Windows 95, el programa que debes ejecutar es FURY3X.EXE. Microsoft nunca falla un blanco.











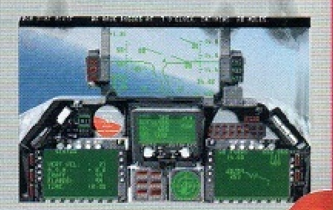
NAVY STRIKE

RUN: NS.BAT

Ejecutando el fichero NS.BAT, la demo se instala automáticamente en el disco duro y se configura según el hardware instalado después de unas preguntas sobre los *drivers* SVGA. Estos *drivers* no son necesarios para ejecutar la demo (que corre en VGA), pero sí lo son si quieres disfrutar de tu Super VGA. Como la instalación de esta demo es complicada, te recomendamos que leas estas líneas con atención. Si tienes algún problema adicional, lee los ficheros de ayuda README.TXT y DEMOREAD.TXT que se incluyen en el CD para completar con éxito la instalación. Necesitarás 500 KB de memoria convencional y memoria EMS activada.







CONTENIDO CD ROM



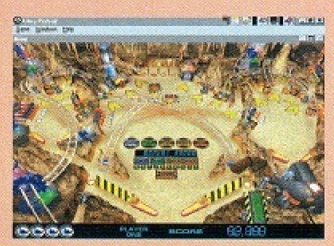
3D ULTRA PINBALL

RUN: 3DUPINB.BAT

Cambio de aires en la casa Sierra, que nos tiene mal acostumbrados a tanta videoaventura, aunque sus últimas producciones no han tenido tanto éxito entre sus seguidores. Este *pinball* muestra la intención de Sierra de tocar temas distintos a la videoaventura. Para realizar con éxito la instalación es necesario ejecutar el fichero 3DUPINB.BAT desde Windows 3.x o el programa \3DUPINB\SETUP.EXE si lo anterior no te funciona. Los usuarios de Windows 95 tienen que ejecutar el programa \3DUPINB\UPINBALL\PINBALL.EXE cada vez que quieran jugar esta mesa de *pinball* de las muchas que incluirá la versión final.





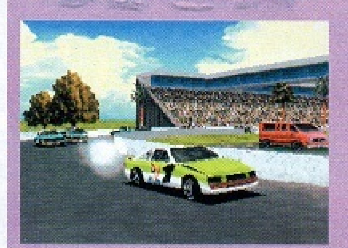


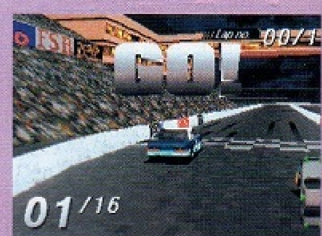


DESTRUCTION DERBY

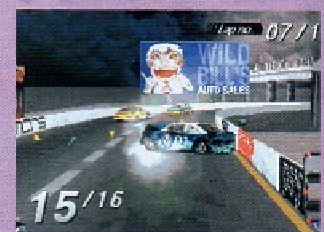
RUN: DDERBY.BAT

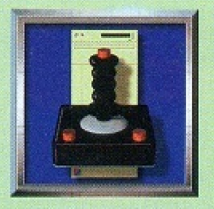
Aquí llega la demo del Destruction Derby, que este mes analizamos en detalle, escueta pero intensa. Para poder jugar es necesario disponer de al menos 9MB de espacio en tu disco duro. El programa DDERBY.BAT te guia a traves de la instalación. Si posteriornente quieres cambiar la configuracion de sonido el programa SETSOUND.EXE te ayuda a cambiarla de forma rápida. Para ejecutar la demo teneis que arrancar el programa DEMO.EXE y si la instalación ha sido correcta no es necesario tener el CD en la unidad. Esto es un poco de basura, es sólo una línea, es muy poquito.









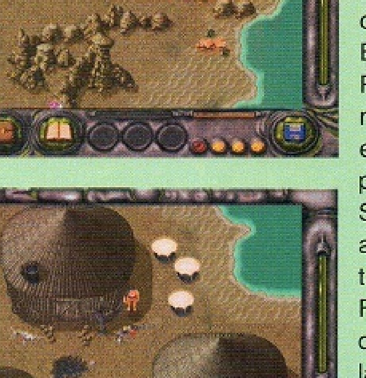


ENTOMORPH

RUN: ENTODEMO.BAT

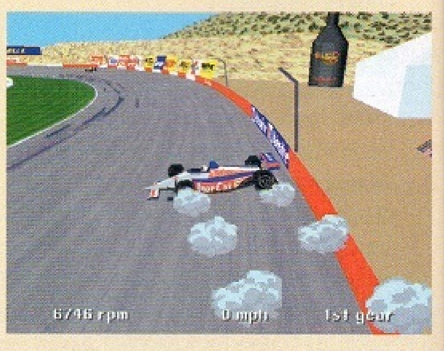
La principal dificultad que te puedes encontrar a la hora de instalar esta demo es la de liberar 550K de memoria convencional para que Entomorph pueda correr. Esta tarea no será dificil para los usuarios del programa QEMM y rtampoco para el resto si sigue detenidamente las instrucciones que apareden en el fichero de ayuda HELP.TXT. La instalacion en disco duro la conduce el programa ENTODEMO.BAT. Posteriormente es necesario configurar el sonido a traves del programa SOUND.BAT que te ayuda a elegir la tarjeta adecuada. Finalmente cada vez que quieras ejecutar la demo tendrás que arrancar el fichero PLAGUE.BAT.



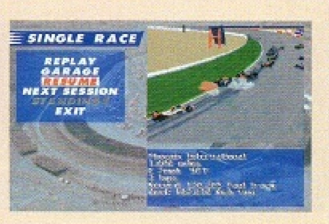


INDYCAR RACING 2

RUN: INDYCAR2.BAT



Preparate a disfrutar de los circuitos de Laguna Seca y de Michigan con tu veloz monoplaza especialmente preparado por tu equipo de mecanicos y con toda la tecnologia a tu alcance. Este mágnifico programa puede ser disfrutado al máximo por aquellos de vosotros que posean una tarjeta gráfica SVGA llamando al programa mediante el comando INDYCAR.EXE /H o simplemente tecleando INDYCAR.EXE para jugar en modo VGA. La instalacion en disco duro corre a cargo del programa INDYCAR2.BAT para posteriormente configurar las tarjetas de video y de audio a traves del programa SETUP.EXE. No tiene por que daros ningún tipo de problemas si arrancais la

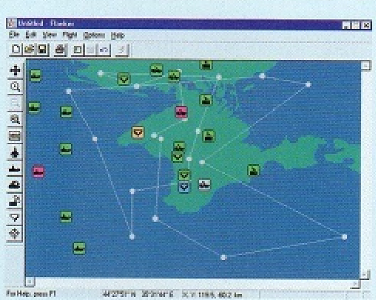




SU-27 FLANKER

RUN:SU27.BAT

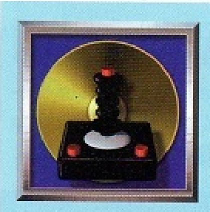






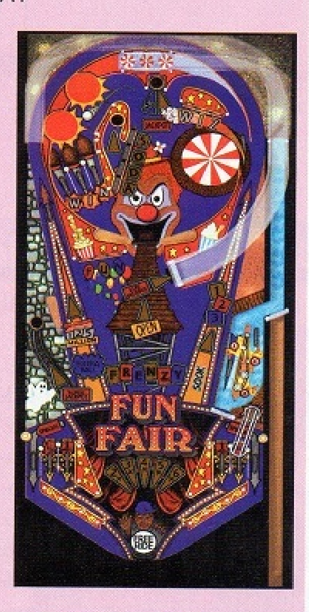
Pilotar un avión de combate nunca ha sido fácil y si además te tienes que hacer cargo de tu compañero de vuelo, la tarea puede entretenerte durante bastante tiempo. La instalación en tu disco duro requiere unos 2 MB de espacio si lo instalas a través del fichero que te indicamos al principio.

Si tu intención es disfrutar de la demo en alta resolución (SVGA), es necesario que instales un *driver* VESA y que liberes unos 500 K de la memoria convencional para que el programa pueda correr sin problemas. La configuración del sonido es automática si sigues todos los pasos que aquí te escribimos.

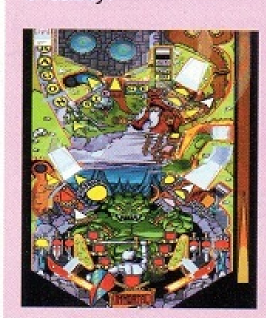


TILT!

RUN:TILT.BAT



Un juego más de *pinball* que presentamos este mes para los aficionados, que podrán disfrutar de uno de los seis tableros que incluirá la versión final de **TILT!** La instalación la puedes hacer a través del fichero *batch* que habitualmente te preparamos al efecto y que en este caso es TILT.BAT, el cual te guiará también a través de las pantallas de configuración de tarjeta de vídeo y sonido. Siempre que quieras jugar es necesario que tengas el CD de PC-Player introducido en el *caddy*.

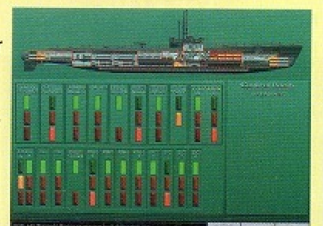






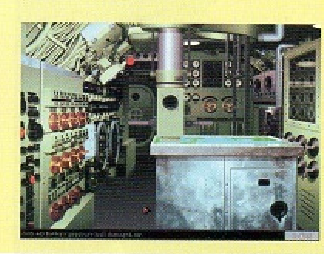
SILENT HUNTER

RUN:SH.BAT



Hacía tiempo que no disfrutábamos de una simulación de submarino tan fácil de jugar y tan completa a la vez, a pesar de ser sólo una versión de demostración. La instalación en disco duro necesita unos 11 MB de espacio y corre a cargo del programa SH.BAT, que te guía a través de la configuración de sonido y vídeo. De todas formas, si después de la instalación necesitas cambiar la tarjeta de vídeo o la configuración del equipo de sonido puedes hacerlo con ayuda del programa SETSOUND.EXE. Poco más tienes que hacer para disfrutar de esta completa demo. El resto de las misiones las encontrarás en la versión final.

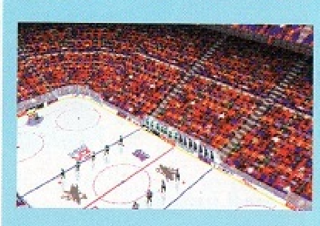




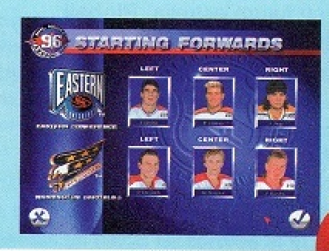
NHL 96

RUN:NHL96.BAT

Una nueva entrega de las simulaciones deportivas de Electronics Arts. Te deja un buen sabor de boca y, si además simplifica la tarea al no necesitar instalación alguna, mejor. Lo dicho, el programa es ejecutable desde el CD-ROM y es capaz de detectar la configuración hardware y software de tu equipo para ser capaz de ejecutarse sin problemas. El juego tiene pantallas en SVGA por lo que es posible que algunos de vosotros tengáis que instalar un *driver* VESA antes de correr la demo. El *driver* se necesitará con seguridad en la versión final, realizado en su mayoría en alta resolución. De todas formas, recomendamos la lectura del fichero README.BAT.



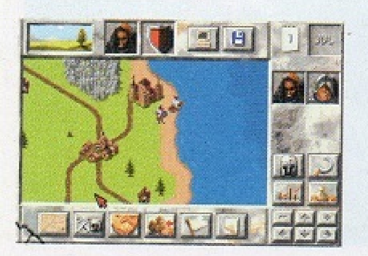


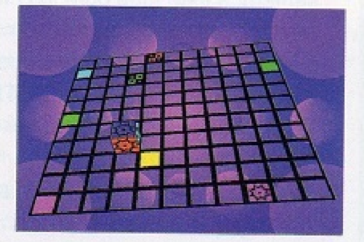


NOTICIAS

CRUSADE

Los amantes de la estrategia, disfrutarán enormemente con este programa medieval, el cual será distribuido en nuestro país por Arcadia Software. Tanto los textos de pantalla, como las voces de los protagonistas están siendo traducidas a nuestro idioma, y, aunque sus gráficos son un tanto simples para los tiempos que vivimos, este título promete muchas horas de divertido juego.





ENDORFUN

Si te gustan los juegos psicodélicos, *Endorfun*, la última locura de Time Warner, está especialmente dedicado a ti. Tu delicada misión consistirá en mover un cubo de diferentes colores por pantalla, pisando ciertas baldosas, y añadiendo otras trampas.

MEGAMAN X

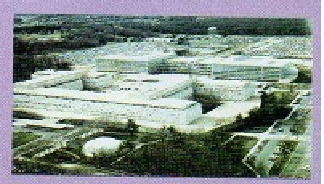
Capcom, la famosa compañía japonesa especializada en juegos de consola y máquinas recreativas (*Street Fighter*, *Darkstalkers*, *X-Men*, *Final Fight*...), ha decidido pasarse al PC con este **Megaman X**, proveniente de la consola Super Nintendo.



SPYCRAFT

Espías, embajadas enemigas, micrófonos direccionales... todo tiene cabida en este nuevo juego de Activision para Windows 95. Tu misión consistirá en tomar el rol de un espía que debe cumplir misiones de lo más variado y peligroso según te lo vayan encargando tus superiores. Puedes elegir entre pertenecer a la CIA norteamericana, o a la antigua KGB de la Rusia comunista, pero la diversión será la misma.





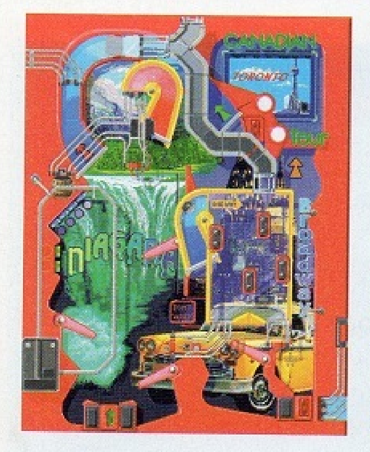


5ª FLOTA

Avalon Hill ya tiene distribución en nuestro país, de la mano de System 4. Líder junto a SSI del sector de la estrategia, uno de sus primeros juegos que llegará a nuestras manos es **5ª Flota** que, junto a *Operation Crusader*, nos hará ver la estrategia de un modo distinto. En la foto adjunta puedes ver uno de los detallados mapas que acompaña cada campaña, donde podrás seguir todas las evoluciones del enemigo.

SUPER QUINIELAS V.3.0

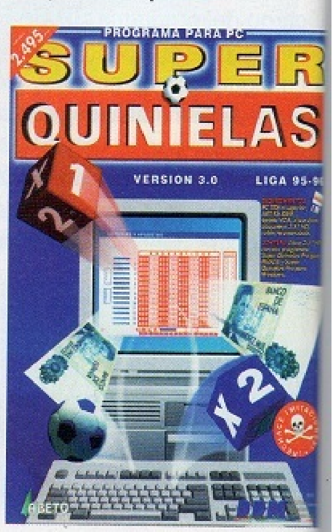
Los juegos de azar también forman parte importante del aspecto lúdico de la vida. La compañía española DDM pretende hacernos este aspecto mucho más fácil, al permitirnos, con la tercera entrega (adaptada a la loca liga de 22 equipos de este año) de su programa Super Quinielas, manejar más datos con nuestro ordenador para conseguir el tan deseado pleno al quince.



PINBALL WORLD

21st Century, creadores de *pinballs* tan laureados como *Pinball Dreams*, *Pinball Fantasies*, o el próximo *Pinball Illusions*, ya está preparando su futura estrella, **Pinball World**, un juego que recorre todas las partes del mundo gracias a su variedad de tableros (21 en total). Si te gusta este género, atento a los próximos meses ante la llegada de este producto.





INTER ACTION



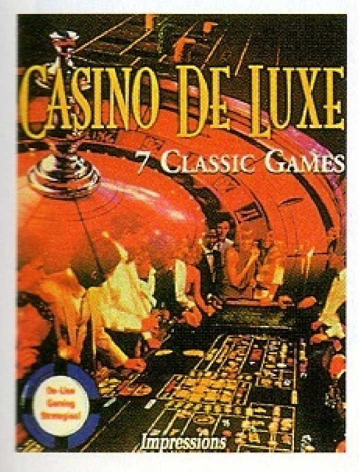
CESAR II: NUEVO EN LA FAMILIA



Sierra ha incorporado un nuevo miembro a su ya amplia familia: Impressions Software Inc., una empresa con base en Massachusetts especializada en el desarrollo de juegos de estrategia. CESAR II es uno de los grandes nuevos trabajos que expresa el talento de sus muchachos.
¡Extiende tu Imperio, construye sus ciudades y defiéndelas de los bárbaros que las amenazan!

CASINO DE LUXE: LAS VEGAS EN TU ORDENADOR

Una colección impresionante de juegos de casino. La elegancia de las salas de juego de Montecarlo y la diversión de Las Vegas. Uno se queda "pasmado" ante la calidad gráfica de la ruleta, el blackjack, las máquinas tragaperras y así hasta siete simulaciones típicas de casino, dentro de un ambiente sonoro que te hará creer que vives en Las Vegas.

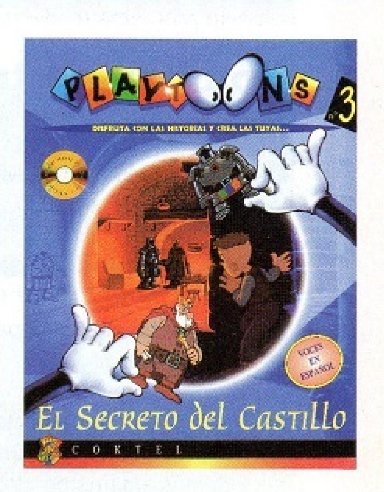


TORIN'S PASSAGE: QUÉ PASADA



Una aventura del más puro estilo SIERRA. De Al Lowe, creador de la conocida serie Leisure Suit Larry. Personajes fascinantes, magia, intriga, humor... Será horriblemente hermoso descubrir la lucha y el esfuerzo de Torin en su aventura a través de los cinco mundos concéntricos del planeta Strata. ¡Inténtalo tu mismo!

PLAYTOONS Nº3: EL SECRETO DEL CASTILLO

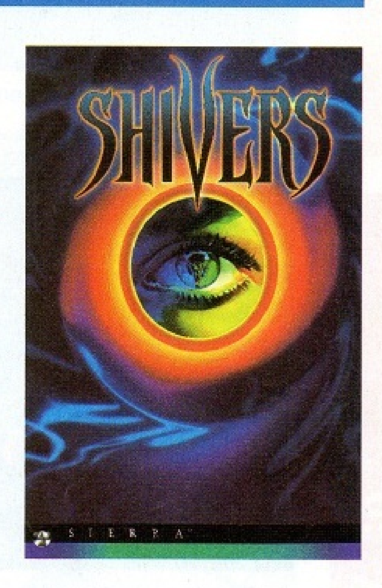


Siguiendo al TIO ARCHIBALD y SPIROU ya tenemos aquí el tercer título de la saga. En el castillo de Pendragón, el príncipe Arturo y su familia vivían en armonía, protegidos por sus misteriosos caballeros. El joven príncipe Arturo se divertía con los caballeros, pero cuando intentaba hablar con ellos jamás conseguía una respuesta. Intrigado por su silencio, Arturo supo por su padre, el rey Héctor, que los caballeros eran, de hecho, robots que habían sido diseñados para defender el castillo de ataques enemigos... ¡Añade nuevos personajes y objetos a tu colección para crear tus propias historias.



UN DESAFIO A LA NOCHE: SHIVERS

¿Escuchas los aullidos, los gritos, los lamentos? Una escalofriante aventura en la que cada vez que entras cambia la situación de los objetos y de las cosas. Sólo tienes tu ingenio para sobrevivir a un misterio que habita en los salones encantados y se mueve por las paredes y techos de un museo abandonado: "El Museo de lo Extraño y lo Inusual". ¡Que no te pase nada!



UNA AYUDITA

KING QUEST VII: CAPITULO 6

Si no sabes cuál de los dos reyes gnomos es el verdadero y cómo separarlos, utiliza la varita mágica sobre el rey que está frente a ti cuando se separan. Previamente no olvides tirar de la parte inferior de la varita cuando la visualices en el inventario (Tiene que poner "F" en la cabeza de la varita) ¡Suerte!

Si quieres recibir un catálogo a todo color de los productos SIERRA, envíanos tus datos con 100 pesetas en sellos de correos a: COKTEL EDUCATIVE C/Tomás Redondo, 1-1º F. Edificio Luarca. 28033 Madrid Tel. 381 68 24 Fax 381 08 39

WINTER C.E.S. '96



Nos hemos trasladado hasta Las Vegas con la intención de presentaros las novedades mejores y más importantes en el panorama actual norteamericano, que, como sabéis, muy pronto será nuestro propio panorama.

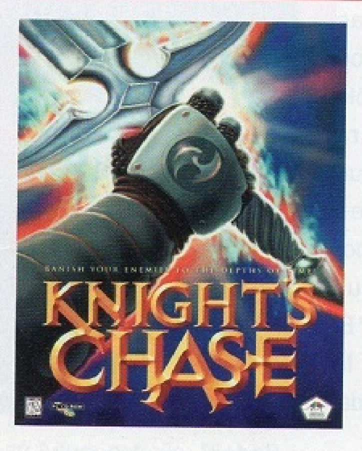
Esta feria nos ha deparado ante todo muchas sorpresas. Además de las consiguientes visitas a casinos, restaurantes y demás lugares de mal vivir, o por lo menos de mala reputación (y no hay pocas en este lugar), de una de las ciudades del mundo mejor diseñadas para gastar dinero en grandes cantidades, pudimos observar en el Winter C.E.S. '96 (Winter Consumer Electronic Show), desarrollado del 5 al 8 de Enero de este año, el futuro movimiento del mercado americano.

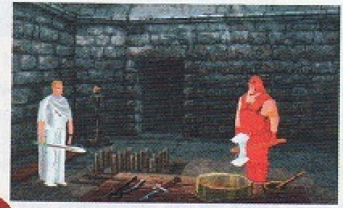
Las grandes compañías fueron las grandes ausentes (excepción hecha de varias casas de envergadura), lo cual nos ha permitido conocer a las hasta ahora grandes desconocidas: las pequeñas productoras de software. Éstas guardaban en sus *stands* más de una sorpresa lúdica de esas que, a pesar, a menudo, de su calidad, habitualmente no logran sobrepasar nuestras fronteras, a menos que alguna gran compañía norteamericana se atreva a distribuir su producto en Europa.



Así pues, a menudo las pequeñas producciones tienen mayor calidad que los pesos pesados, precisamente porque no tienen ninguno sobre sus espaldas y pueden dar rienda suelta a toda su imaginación y su creatividad.

I-MOTION





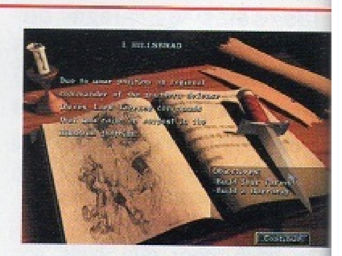
Knight´s Chase

La filial norteamericana de Infogrames ha presentado la versión final de *Time Gate*, cuyo nombre ha sido al final cambiado por el de *Knight´s Chase*.

Este programa sigue la estela de la saga *Alone in the Dark*. No en vano, utiliza su mismo sistema gráfico, pero añadiendo gráficos Super VGA y cambiando radicalmente la historia. En este nuevo juego, debemos interpretar el papel de un joven estudiante que es trasladado a través del tiempo hasta la época medieval.

BLIZZARD

Warcraft ha marcado, junto con el anterior *Dune II*, de Westwood Studios, una época dentro de los juegos de estrategia. Su compañía programadora, Blizzard Entertainment, acaba de sacar a la venta en Estados Unidos su segunda parte, con el sobrenombre de *Tides of Darkness*, con mejoras sustanciales como la inclusión de gráficos Super VGA y una mejor inteligencia del enemigo. Otro futuro producto estratégico es *Pax Imperia*, situado esta vez en un espacio repleto de extraterrestres.





Warcraft 2

SIERRA

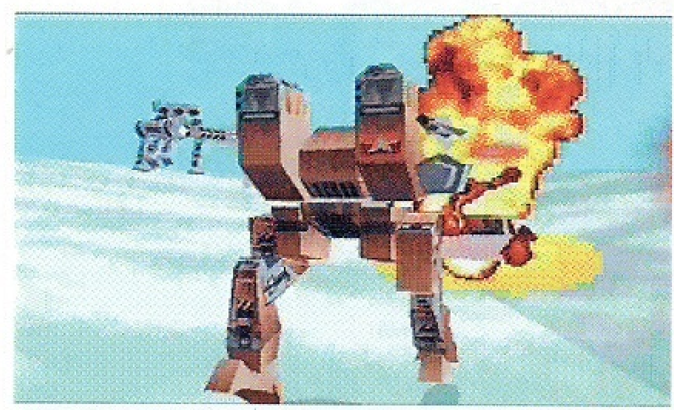
La veterana compañía ha trasladado hace poco tiempo su sede central desde la montaña de Coarsegold en una soleada California a Bellevue, en el distrito de Washington. Allí ha formado a su nuevo equipo de programadores (aunque Sierra posee grupos de trabajo en diversas partes de Estados Unidos), que son los responsables de gran parte de los nuevos productos. Si a esto añadimos la "imperialista" política de adquisiciones de la compañía (Impressions, Papyrus, Software Sorcery, un acuerdo con Maxis...), nos encontramos ante una de las empresas más prolíficas dentro de este sector.

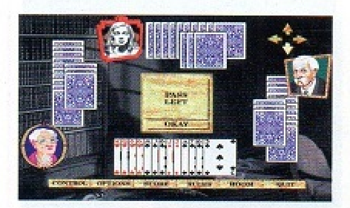
La mayoría de aventuras gráficas presentadas en la feria son las que llegan a nuestro país en este momento (*Shivers*, *Torin's Passage*, *PQ Swat*...) por lo que en este apartado sólo destacaremos *Light House*, una videoaventura ambientada en un antiguo faro.

Si lo que prefieres son los simuladores, aquí tienes *Earthsiege 2* y *Command*. Éste último es la segunda parte de *Aces of the Deep*, diseñada exclusivamente para Windows 95. *Fast Attack* que es otro simulador de submarinos, de Software Sorcery. Esta misma casa ha finalizado *Conqueror*, un programa de estrategia.

Para los amantes de los juegos de tablero, *Hoyle* llega a su quinta versión. Si prefieres las emociones fuertes, *Cry-sys* oculta un revolucionario y futurista juego de lucha. *Trophy Bass* te permitirá pescar en los más conocidos lagos de EE UU y Canadá, y con *Lode Runner On-Line* harás frente a un total de dieciséis enemigos en red. Si prefieres son las utilidades multimedia, tienes Print Artist v.3.0, Land Designer y Master Cook: Cooking Light.

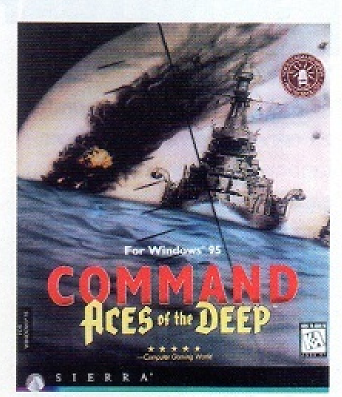

Thexder 95


Earthsiege 2

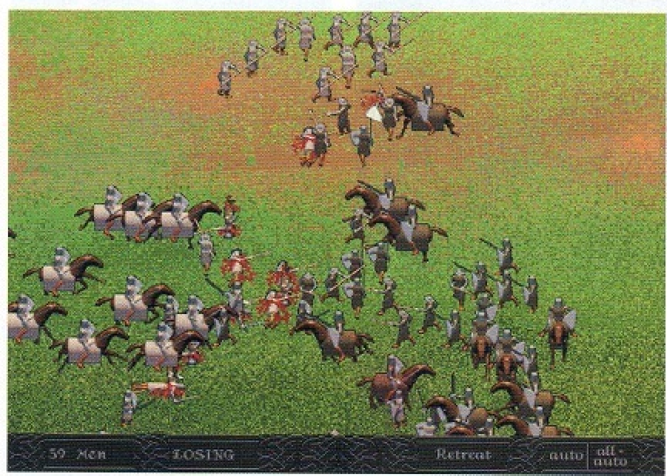


Hoyle 5

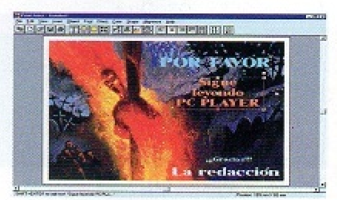

Cry-sys



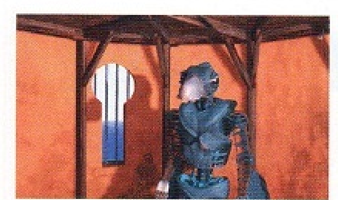
Command: Aces of the Deep



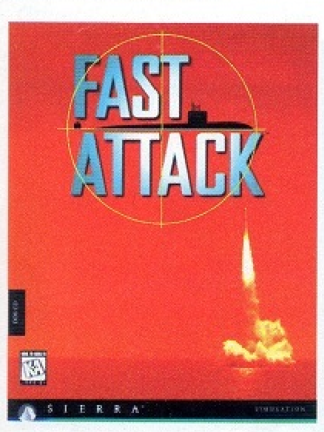
Conqueror



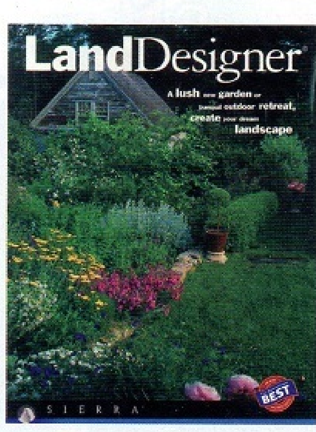
Print Artist v.3.0


Light House

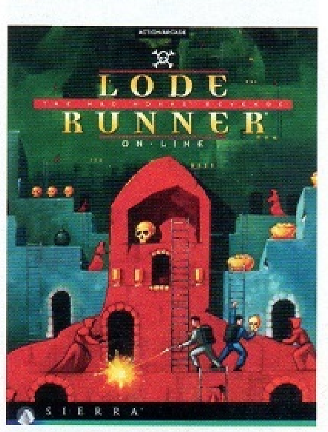

Trophy Bass



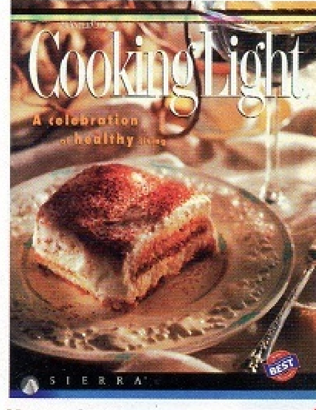
Fast Attack



Land Designer



Lode Runner On-Line



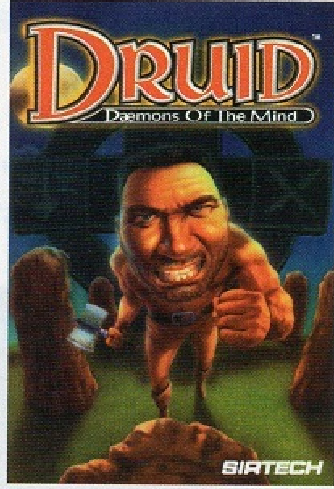
Master Cook

SIR TECH

Conocida por su saga *Wizardry*, es, por supuesto, especialista en juegos de rol. Así, apuesta por la continuación de la saga arriba mencionada con dos nuevos títulos. El primero es *Wizardry Gold*, una recopilación preparada exclusivamente para Windows 95 de las anteriores entregas. El segundo es su sexta parte, *Wizardry VI*.

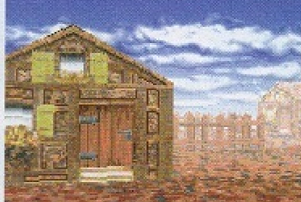
También presenta el programa *Druid*, una aventura rol con gráficos 3D en perspectiva isométrica, la versión para red de *Jagged Alliance*, y dos nuevos títulos de la serie *Realms of Arkania*: *Star Trail* y *Shadows over Riva*.


Wizardry Gold



Druid


Roa: Shadows over Riva

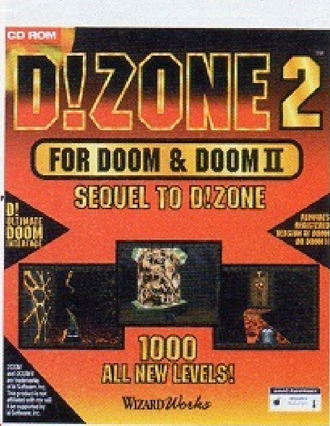

Roa: Star trail

WIZARDWORKS

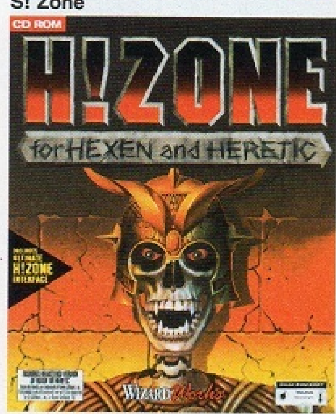
Al parecer, esta compañía está empeñada en realizar actualizaciones de los programas de mayor éxito. Los que gocen de buena memoria, fueron los protagonistas de las Actualizaciones de nuestro número Seis, con *D! Zone*. Ahora vuelven a la carga con *D! Zone 2*, con más niveles para *Doom*. Por lo visto, les gusta id Software, pues también presentan *H! Zone*, con niveles para *Hexen* y *Heretic*. También traen nuevas ciudades en *S! Zone*, creado para *Sim City 2000*, de Maxis.



S! Zone



D! Zone



H! Zone

SANCTUARY WOODS

Tras *Wolf*, continúan aprovechando el filón de la naturaleza con *Lion*. Esta vez, el protagonista es un león. Si siguen así, van a crear un nuevo género: la simulación animal a gran escala.

Por lo demás, se aventuran por otros terrenos con dos nuevos programas: *Orion Burger* y *Riddle of Master Lu*. El primero está construido sobre dibujos animados, y el segundo es la aventura gráfica de una explorador en el Extremo Oriente.


Lion


Riddle of Master Lu



Orion Burger

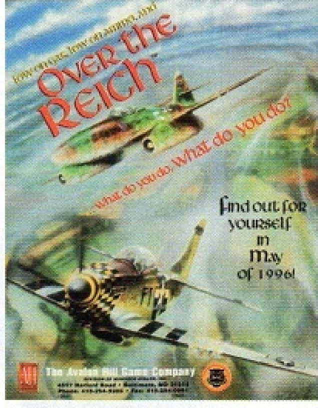
AVALON HILL

Esta es una de las compañías con mayor prestigio en el campo de la estrategia en los Estados Unidos. Para hacer honor a su nombre, Avalon Hill presenta nada más y nada menos que seis programas de estrategia de los más variados tipos.

Por supuesto, prima la estrategia de guerra, como madre que es del género. A ella pertenecen cuatro de los seis títulos que presentamos: *Beyond Aquad Leader*, *Third Reich*, *D-Day America invades* y *Over the Reich*. Como puedes ver, la Segunda Guerra Mundial es el tema central de estos programas. Todos ellos, por lo demás, poseen unos gráficos muy logrados y una ambientación más que aceptable.

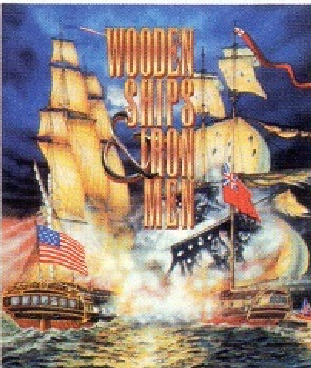
En *Wooden Ship & Iron Men* tienes que hacer frente a más de una horda de piratas en una complicada estrategia marina. Por último, en *Advanced Civilization* puedes hacer uso de toda tu cultura clásica. En la aurora de los tiempos, las grandes civilizaciones luchan por el control del mundo conocido... y del que está por conocer.



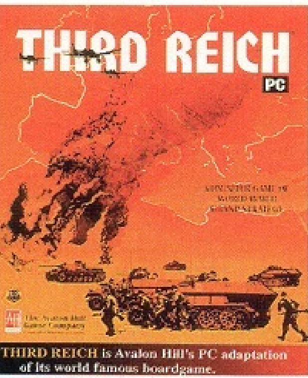


Over the Reich


Beyond Squad Leader



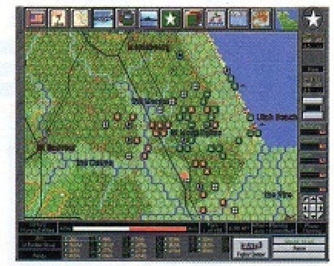
Wooden Ship & Iron Men



Third Reich

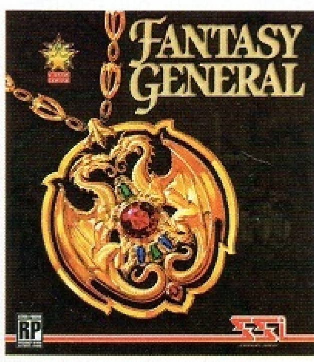

Wooden Ship & Iron Men


Advanced Civilization

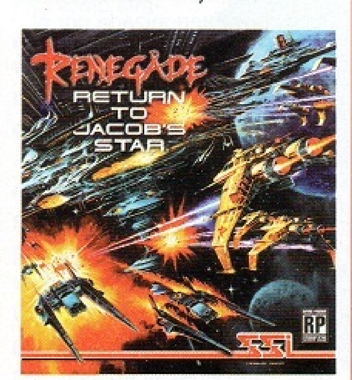

D-Day America invades

SSI

La célebre compañía especializada en juegos de rol y de estrategia mantiene su línea habitual con *Fantasy General*, una versión fantástico-medieval de su gran éxito *Panzer General*, el cual se desarrollaba en la Segunda Guerra Mundial. Además, presentó la segunda entrega de su simulador espacial *Renegade*, ahora con el sobrenombre de *Return to Jacob's Star* (Retorno a la estrella de Jacob).



Fantasy General



Renegade 2

VICTOR MAXX

El hardware destinado a entretenimiento también estuvo presente en la feria. Aunque principalmente encontramos diversas compañías fabricantes de *joysticks*, sólo queremos destacar Victormaxx, ya que tiene los dos productos a priori más interesantes del sector como son el casco virtual Cybermaxx en su versión 2.0, y el *joystick* sin cable Vir one.

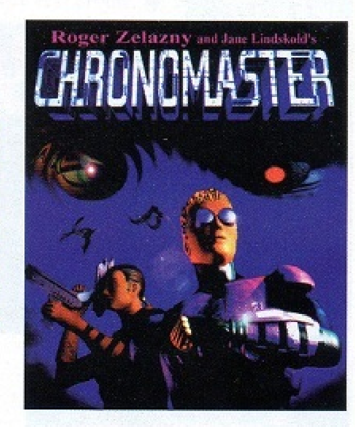
Vir one

Si bien el primero ya es conocido, el *joystick* sí que aporta algo nuevo, máxime si tenemos en cuenta que introduce la tercera dimensión realmente en los programas, al poder situarlo en cualquier dirección que te apetezca.


Cybermaxx 2.0

INTRACORP

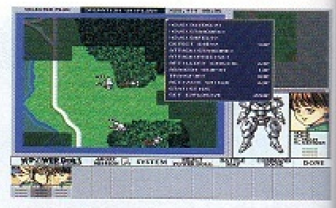

Chronomaster



La compañía distribuidora en Estados Unidos de *Tekwar* y *Witchaven* acaba de finalizar su primera aventura gráfica, *Chronomaster*. En este programa, un grupo de aventureros espaciales recorren los espacios interestelares "desfaciendo" encuertos a diestro y siniestro, como auténticos Quijotes del mundo futuro.

Todos los gráficos de *Chronomaster* están, por supúesto, a la altura de las circunstancias de tan ambiciosos proyectos de salvación cósmica. Como podéis imaginar, estáis ante un producto preparado para guerreros incansables del *cyberespacio* que luchen contra la inevitable corrupción que corroe la imparable pulsión centrífuga del universo en expansión.

MEGATECH


Power Dolls

Por lo visto, la compañía que proveía al occidente cristiano de productos japoneses ligeramente subidos de tono, como *Cobra Mission*, *Metal & Lace* o *Knights of Xentar*, ha decidido colgar sus pérfidos hábitos. Con su nuevo producto, *Power Dolls*, realizado en colaboración con la compañía japonesa (no podía ser menos, cuestión de principios) Kogado, ha conseguido crear un perfecto juego de estrategia que está por encima de las habituales polémicas eróticas.

Por lo demás, desarrollado en un mundo futuro no demasiado lejano, renuncia a las batallitas napoleónicas usadas normalmente en nuestras tierras. Os ofrece unas decenas de *robots* samuráis pilotados por jóvenes japonesas de ojos europeos que tienen que defenderse de hordas de enemigos.



CYBERDREAMS

La compañía californiana será distribuida a partir de ahora por la empresa MGM Entertainment, dependiente del gran monstruo de la cinematografía Metro Goldwyn Mayer.

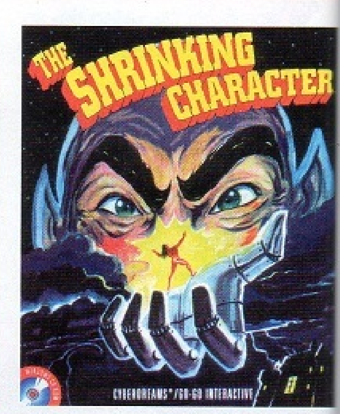
Por fin han finalizado los juegos presentados en el ECTS del año pasado, a saber, *Darkseed II*, continuación de la gran historia de H. R. Giger. También han hecho un salvapantallas con sus dibujos, *H. R. Giger ScreenSaver*.

Por otra parte, por fin nos llega la aventura gráfica *I have no mouth, and I must scream* (No tengo boca y tengo que gritar). La protagonizan seis personajes con los que interactúas.


Darkseed II



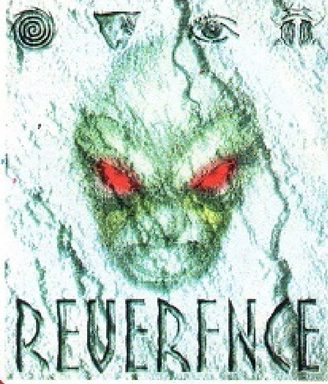
Species



The Shrinking Character

Dentro de las novedades, presentan cuatro productos, basados en conocidas películas de terror o ciencia ficción. La de más reciente de ellas es *Species*, protagonizada por el calvo y narizón Ben Kingsley. *Noir* y *Reverence* no tuvieron, como películas, demasiada relevancia en nuestro país.

La última aportación de la casa es *The Shrinking Character* (El hombre menguante), basada en la película casi homónima (*The incredible Shrinking Man*), que recordarán los amantes de la ciencia ficción cinematográfica en estado virginal (casi *naif*) de los años cincuenta.

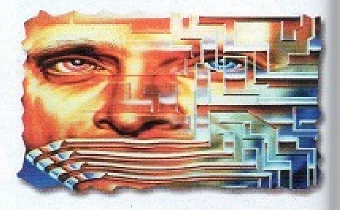


Reverence



Noir

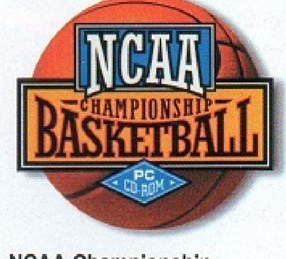
H.R Giger Screensaver


I have no mouth, and...

GTE ENTERTAIMENT

Una de las principales empresas dedicadas a la diversión y el mundo de las comunicaciones en los Estados Unidos, entró ya hace bastante tiempo en el campo de atracción del software lúdico. Fruto de su experiencia, presentan ahora cinco nuevos títulos: *NCAA Championship Basketball*, *Time Lapse*, *Titanic*, *Red Jack's Revenge* y *Forrest Gump*. El primero de los títulos mencionados es un arcade deportivo, como es lógico. Los tres siguientes son aventuras gráficas con diferentes temas: el viaje en el tiempo, el hundimiento del Titanic y una de piratas. El último no es un juego en sí; se trata de un CD multimedia.



NCAA Championship



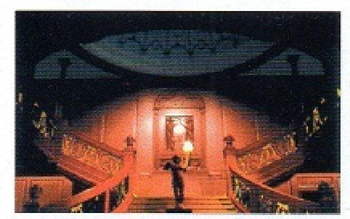
Forrest Gump



NCAA Championship



Red Jack's Revenge



Titanic



Time Lapse

MAGNET INTERACTIVE



The Simpsons

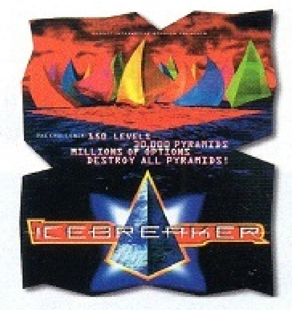
En esta compañía está metido otro monstruo cinematográfico: la Twenty Century Fox. Esto, no en vano, se demuestra en el trasfondo de los juegos que realizan: casi todo son versiones de productos de la mencionada casa.

Todos conocéis a los simpáticos *Simpsons*, encabezados por Bart y su padre Homer; son los protagonistas de un asimismo simpático salvapantallas educativo.

Si prefieres las versiones de películas, te encantará Die Hard (compuesto por las tres películas de la serie *La jungla de cristal*, protagonizada por Bruce Willis). Revivirás las mejores escenas en niveles de diferentes géneros.

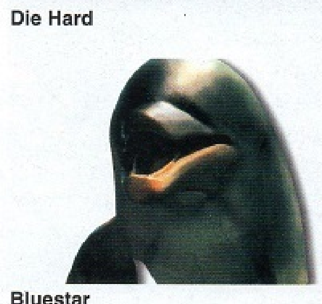
Bluestar, una especie de moderno *Flipper*, que pronto será una película protagonizada por Paul Hogan. Si te inclinas más por el cine de terror, el programa basado en la saga *Hellraiser*, que se viste con su mismo nombre. Por último, se atreven por fin a abandonar sus reservas cinematográficas con un producto totalmente original: *Icebreaker*, que aspira a convertirse en el sucesor del ruso *Tetris*, o por lo menos en rival de *Zoop*.

Hellraiser



Icebreaker

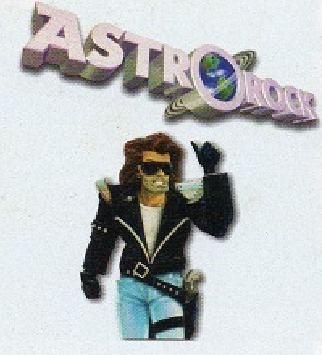
Die Hard



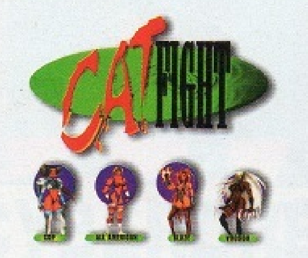
Bluestar

ATLANTEAN

Por fin, sangre fresca y joven. Y en todos los sentidos, porque al menos dos de los productos que te ofrecen están repletos de ella. Lo más interesante del asunto es que los protagonistas, perdón, las protagonistas son mujeres. En el caso de *Catfight* te encuentras ante un programa de lucha al más típico estilo *Street Fighter* pero con la diferencia de que todos los luchadores son muchachas en flor digitalizadas. En el caso de *Island Perils*, un programa tipo *Doom*, una mujer maneja las armas. Los otros tres juegos son *Bamboozle*, adecuado para niños, *The Lords of Tantrazz*, una demoníaca aventura y *Astrorock*, que como veis está inspirada en un *look* "rockero" espacial.



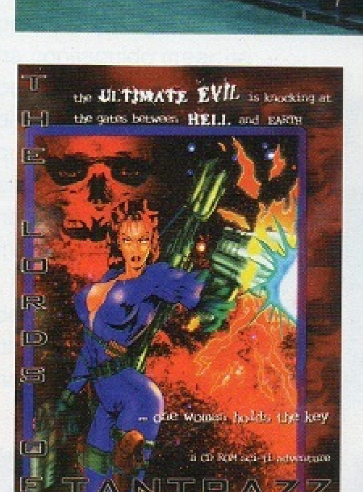
Astrorock



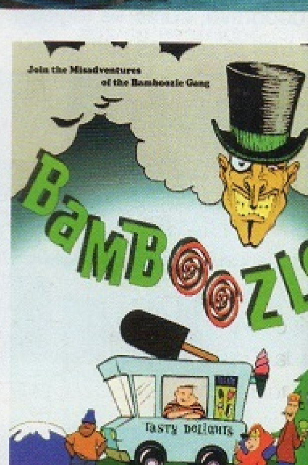
Catfight



Island Perils

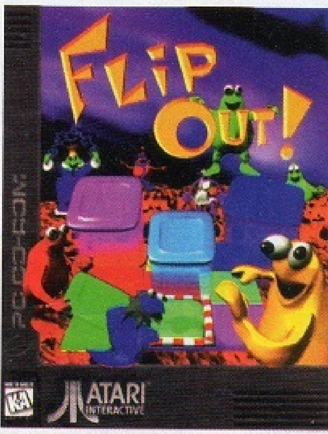


Lords of Tantrazz



Bamboozle

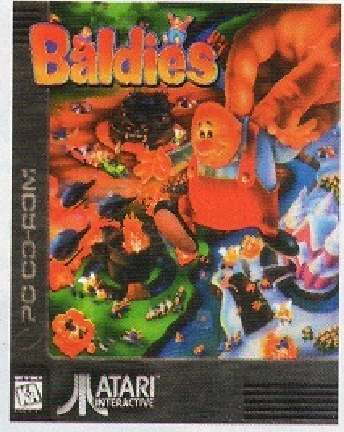
ATARI INTERACTIVE



Flip Out



Tempest 2000



Baldies



Highlander

La conocida Atari se pasa a los PCs, como muchos esperábamos, con el nombre de Atari Interactive. Los creadores de las consolas *2600*, *7900* y la más reciente *Jaguar* van a trasladar algunos de sus juegos más conocidos, como es el caso de *Tempest 2000*, basado en uno de los primeros videojuegos de la historia. Aunque sus gráficos vectoriales no te hacen esperar gran cosa, la diversión prima sobre los restantes aspectos del producto.

Baldies, por su parte, es un producto que en el último ECTS lo presentó Gametek, pero que en EE UU ha sido llevado adelante por Atari. Tiene un "toque *Lemming*" que le sobresale por los cuatro costados. Si llegaste a tener una consola "Lynx", por supuesto también de Atari, conocerás *Brix*, una mezcla de *Columns* y *Tetris* que ahora ha pasado a denominarse *Flip Out!*

Por último, presentan una conversión de la mediocre serie de televisión (a los americanos les encanta) *Highlander*, la cual a su vez está basada en la película homónima aquí conocida como *Los inmortales*, quizá algo menos mediocre pero igualmente deleznable.

OTROS

En la sección "Otros" tenemos a las compañías que probablemente nunca lleguen a nuestro país, debido principalmente a lo extraño de sus productos, y a que los temas de los juegos están pensados para las peculiares mentes americanas.

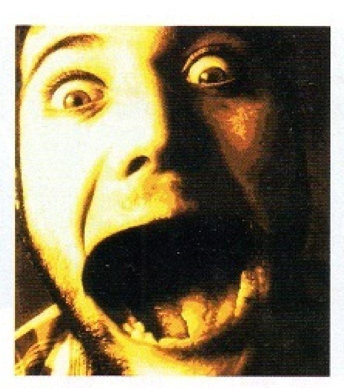
Un buen ejemplo de ello es *Havoc*, de la casa Reality Bites. Se trata de algo así como un *Terminal Velocity* repleto de extraños vídeos que aparecen entre las fases (sólo tienes que ver el "careto" del que aparece en la portada). Y hablando de feos, pero esta vez al menos afortunados, el que puedes ver en la captura de la portada de la aventura gráfica llamada *The Misadventures of James Spawn*, de la compañía Dream Theater, no lo es menos. En este programa, un muchacho no muy agraciado (horrible es la palabra adecuada) debe cazar a la chica de sus sueños.

En el caso de *Piper* te encuentras ante un programa educativo protagonizado por una rata sabia, una especie de ratón de biblioteca, producto de la imaginativa empresa Splash Studios.

Para finalizar, un programa de preguntas y respuestas para cerebritos, llamado *You don't Know Jack* (No conoces a Jack), de la casa Berkeley Systems.



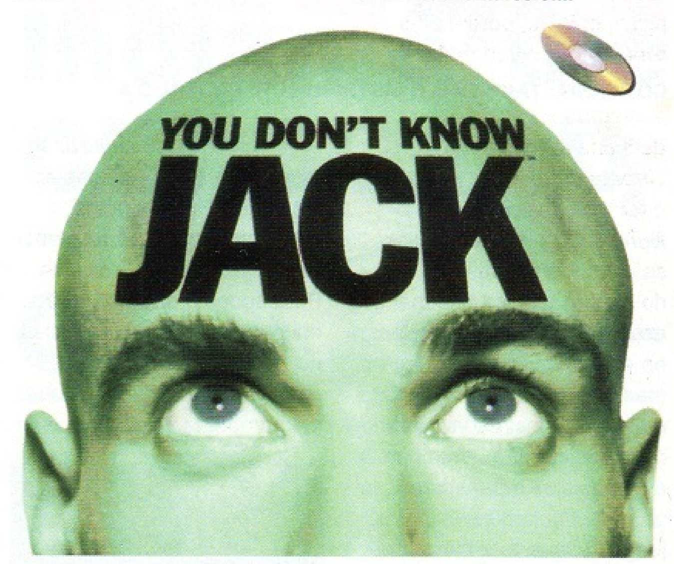
Piper



Havoc



The Misadventures of...



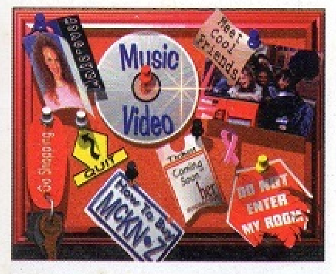
You don´t know Jack

HER INTERACTIVE

Estados Unidos es diferente, y para acabar queremos mostraros uno de los juegos más extraños que pudimos encontrar. Aunque es bien sabido que el sexo femenino tiene una pasión mucho menor por el mundo de los videojuegos que el masculino, la compañía Her Interactive ha decidido dar la vuelta a la tortilla con un producto diseñado íntegramente para la consumista mente de las chicas nortemaericanas. Su juego *McKenzie & Co.* es una sucesión de compras, cotilleos, chicos de muy buen ver...







Mckenzie & Co



RIPPER

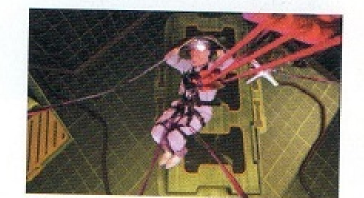
COMPAÑÍA: TAKE TWO ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.





Take Two Interactive, compañía asociada a títulos como *Hell* o *Bureau 13*, presenta **Ripper**, su última aventura. Al contrario que en los dos títulos anteriormente mencionados, en esta ocasión los programadores han optado por dar más importancia a los actores: te encuentras ante una aventura que se acerca más a una película que al tipo de juegos al que todos estamos acostumbrados.

La historia es muy psicodélica. Te sitúa al frente de la investigación que se lleva a cabo en la ciudad debido a los recientes asesinatos cometidos en la misma con excesiva crueldad y malicia. Por supuesto, tu misión es encontrar al siniestro asesino, a la vez que procuras esquivar a los enemigos que pululan por la ciudad.







TORIN'S Passage

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

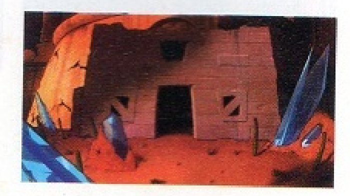






Si te gustó el programa *King Quest VII*, de Roberta Williams, la última creación del autor de los Larrys, Al Lowe, sigue el mismo interfaz y estilo de juego, ya que usa masivamente los dibujos animados para adentrarse en la aventura. Esta te lleva a interpretar el rol de un príncipe abandonado a su suerte de niño, que poco a poco descubrirá su pasado al intentar rescatar a sus padres adoptivos, secuestrados por una terrible e infame bruja.

Aunque el sistema de juego ya no es original, merece la pena seguir las evoluciones de Torin y Bugu (su mascota animada) por la pantalla, máxime si tienes en cuenta que los *puzzles* son mucho más difíciles que los del mencionado *King Quest VII*, y que la historia atrae a una mayor parte de público.



3 skulls of TOLTEC

COMPAÑÍA: TIME WARNER ● DISTRIBUIDOR: SIN DETERMINAR

Durante el pasado E.C.T.S. londinense se nos presentaron las primeras pantallas de este juego. Ahora, hemos recibido una demo jugable que tiene muy buena pinta, y estamos ansiosos por conseguir la versión final, ya que esta aventura de vaqueros promete mucho.

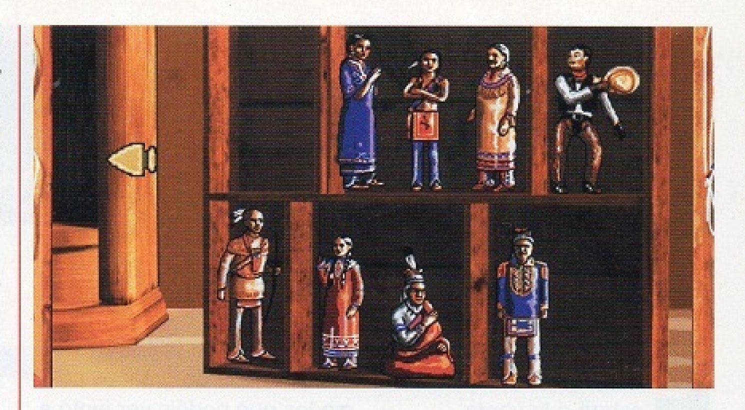
Sus gráficos tipo dibujos animados y su elaborada historia lograrán que te adentres en una historia donde indios y vaqueros conviven en un mundo en el que sólo sobrevive el más fuerte.











Indian & the CUPBOARD

COMPAÑÍA: VIACOM ● DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO

Continuamos con los indios y vaqueros. **Indian and the Cupboard** es el título original de la novela y película aquí llamadas "La llave Mágica".

Narra las aventuras de un indio de juguete que regresa a la vida gracias a un poderoso conjuro encerrado en forma de armario (de ahí la traducción no literal del nombre de la película). Aunque en principio parece más adecuado para los infantes de la casa, este producto encierra una poderosa historia. Combinando este importante aspecto con opciones como las de seleccionar diferentes personajes o aprender más sobre aquella época, este programa promete convertirse en el preferido de la familia.

FIREWIND

COMPAÑÍA: DDM ● DISTRIBUIDOR: ABETO EDITORIAL

Si te gustan los arcades "matamarcianos" pero buscas algo más, **Firewind** te ofrece la posibilidad de utilizar tu capacidad estratégica, gracias a la introducción de detalles como el trato con el espía o la visita a las tiendas de armas.

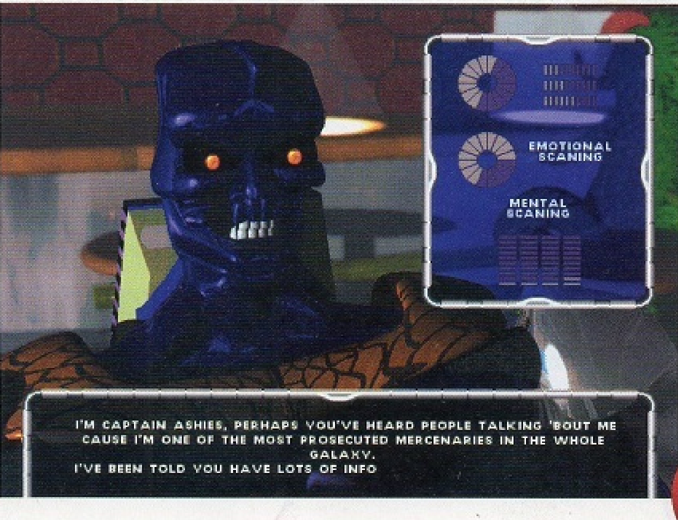
Como experto mercenario, debes recuperar el control de la galaxia en este estupendo ejemplo de software español, que ha sido producido por DDM y desarrollado por un grupo de jóvenes promesas del mundo de la programación afincadas en Málaga.









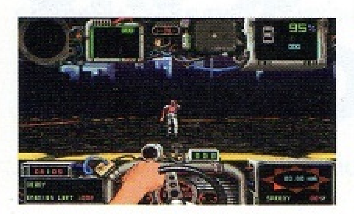


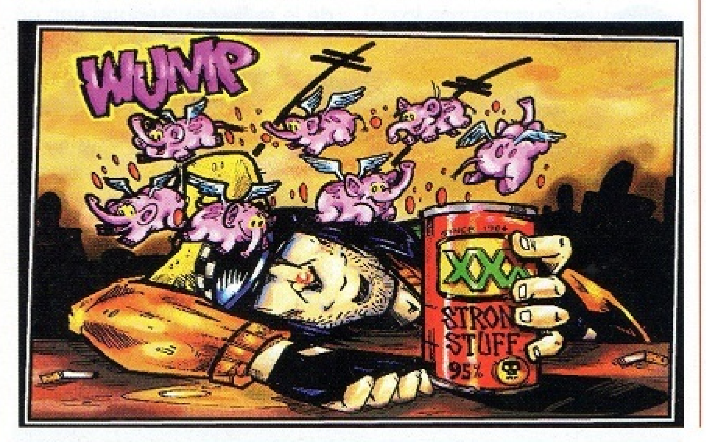
PREVIEWS

Road Warrior

COMPAÑIA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La continuación de *Quarantine* pronto estará a la venta. Como mejoras respecto a la anterior entrega, ha sido introducida una historia acompañada de gráficos como los que podéis ver junto a esta *preview*, añadiendo el uso de la tarjeta Super VGA a lo que es el juego en sí. A partir de ahora, las aventuras del taxista loco serán mucho más realistas, con lo que te sentirás mucho más a gusto al volante del vehículo. Esa viejecita que cruza ahora...







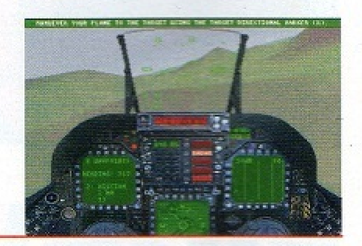
Black Knight

COMPAÑIA: FORMGEN ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Los simuladores de vuelo siempre han tenido un tremendo éxito. Con la evolución de los ordenadores personales, la resolución y colores en pantalla, el realismo de los gráficos y la velocidad de proceso se ha conseguido convertir los ordenadores en simuladores tan reales como los que usan los pilotos profesionales, tanto militares como de la aviación comercial.

Pero, como es de suponer, no todos contamos con "MegaPentiums" que soporten estos simuladores tan excepcionales. Para todos aquellos que no pasemos de 486, Formgen ha creado un simulador que regresa a los antiguos cánones.





Red Ghost

COMPAÑIA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

El nuevo programa de Empire es todo un lujo. Incluye varios tipos de simuladores en un único juego que te permite controlar 18 diferentes personajes, que en escenarios en tres dimensiones deben acabar con fuerzas terroristas de todo el mundo.

Situada en la gélida Alaska, la alianza Red Ghost surge para acabar, gracias a sus avances en tecnología y hardware militar, con la sociedad tal y como la conocemos hoy en día. Tu misión es, por supuesto, acabar con estas demoníacas fuerzas, y para ello cuentas con la ayuda de los gobiernos civilizados de todo el mundo. Lo mejor, sin duda, son los gráficos CGI de la presentación y de las animaciones que hay entre cada una de las fases.













JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE

MEGA GAME

11th HOUR

Una casita en el campo en medio de un paisaje paradisíaco y sobre todo mucho tiempo para relajarse, es, para los amantes de la tranquilidad, un sueño. Pero se convertirá en pesadilla dentro de este programa... terrorífico.

Desde que apareció el CD-ROM, la calidad de los videojuegos, sobre todo de las aventuras gráficas, se disparó. Los pioneros demostraron que, con tal capacidad de almacenamiento, el límite lo ponía la imaginación. El abanderado de aquel cambio fue *The 7th Guest*. Tras una larga espera, ha salido al mercado su segunda parte, indispensable para los usuarios que pidan algo más que matar indiscriminadamente a inocentes marcianitos.

JUEGO DEL MES

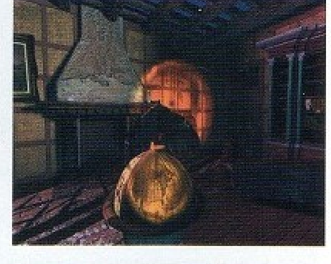
Ocupa de 4 CDs, el doble que la primera parte. Es mucho, pero no asusta: ¡*Phantasmagoria* tiene 7 CDs!

Llama la atención que el programa se ejecute desde el CD. Accedes al menú principal, que hace las veces de *setup*, desde el que configuras la tarjeta de sonido y el modo de vídeo, y luego entras en el juego. Así, en el HD no guarda nada; bueno, miento, 10 Kb con la información del setup y 1 Kb por cada partida grabada. A ver si aprende la competencia.

La *intro*, compuesta por muchos minutos de vídeo en SVGA, te introduce de lleno en la historia. Destaca por la calidad y fluidez de las imágenes (desde un CD de doble velocidad). La excusa para volver a la mansión es la desaparición de la chica de turno. Desde su agenda electrónica te llegan mensajes que indican que para ayudarla debes ir a dicha mansión.

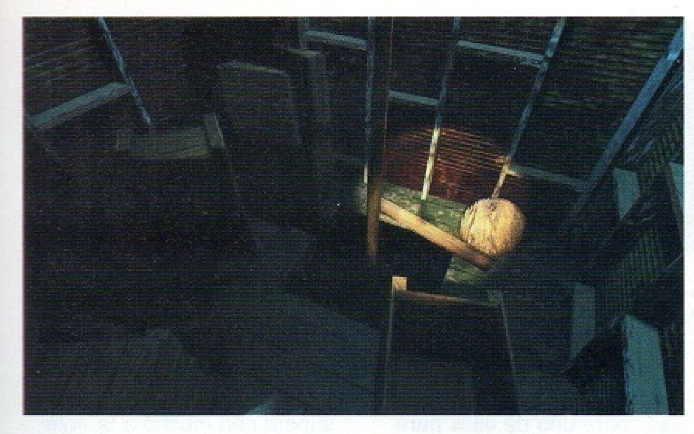
El estilo de juego es similar al de la primera entrega. Para los que no tuvieron el placer de disfrutarla, consiste en recorrer la mansión resolviendo los *puzzles* que surjan. Así, se abrirán otras puertas y aparecerán nuevos objetos que te ayudarán a avanzar en la aventura. El sistema de movimiento es a la vez simple y espectacular. Ves en primera persona, como *Doom*, pero no te mueves co plena libertad: simplemente indicas con el ratón hacia dónde te quieres dirigir y automáticamente irás hasta allí mediante una animación "renderizada" que simula tu movimiento por la casa.











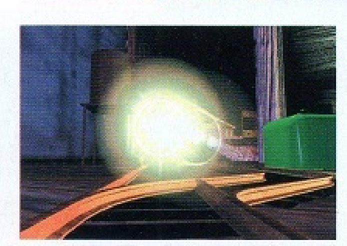


La calidad gráfica es, como puedes imaginar, impresionante. Tanto las imágenes estáticas como las transiciones están realizadas con una calidad pocas veces vista en una videoaventura. El entorno está realizado en SVGA, hasta las animaciones, que no son lentas. Además, mezcla las escenas de vídeo real con las generadas por el ordenador sin que se note un brusco cambio de estilo.

Los sonidos que acompañan al juego son, simplemente, perfectos. Además, llegamos a



un punto en que no debemos tocar el tema de la calidad *real*, sino de la *estética*. Los sonidos digitalizados están a la orden del día y los equipos de digitalización al nivel de estudios profesionales de grabación. Incluso, a menudo, se realizan en dichos estudios.

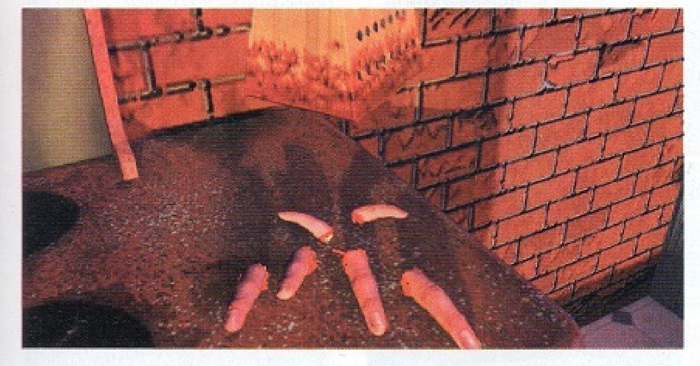


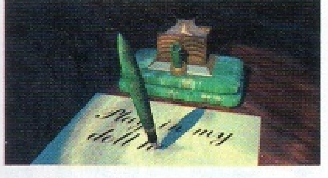
Pues bien, en este caso cada sonido está en su sitio, para terminar de dar al juego una ambientación perfecta. Las voces que te acompañan durante tu recorrido por la mansión son muy buenas, aunque no están traducidas al castellano. La excusa para no ofrecer productos en castellano es el alto índice de piratería que hay en nuestro país, que no hace rentable su traducción para el número de unidades que se vende. De todas maneras, no creo que sea rentable piratear un producto que ocupa 4 CDs...

El sistema de control no puede ser más simple. El icono que manejas puede tener tres formas distintas: un ojo, una mano a la que sólo se le ven los huesos o una calavera a la que se le ve el cerebro (dicho así parece un ambiente *gore*, pero parecen más bien sacados de una película de dibujos animados). El ojo te indica que puedes examinar el objeto, la mano apunta hacia donde puedes dirigirte o bien se bambolea de lado a lado indicándote que no puedes realizar ninguna acción. Por último, la calavera te indica que estás ante un *puzzle*.

Si sitúas el cursor en la parte superior de la pantalla, aparece la mano sujetando una pluma; si pulsas el botón del ratón, accederás al menú de opciones, el cual tiene forma de agenda electrónica. Desde él puedes grabar y cargar partidas, salir del juego, observar el mapa de la planta en la que te encuentres o solicitar ayuda.

Uno de los peores detalles es que no hayan cambiado de escenario. Sin embargo, las habitaciones han sido "renderizadas" de nuevo, logrando una calidad de imagen muy superior a la original.

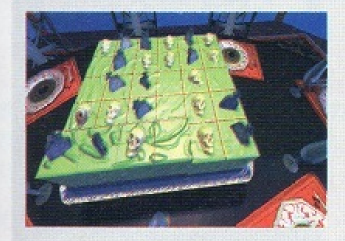




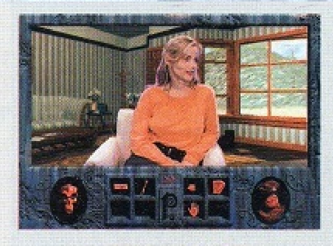




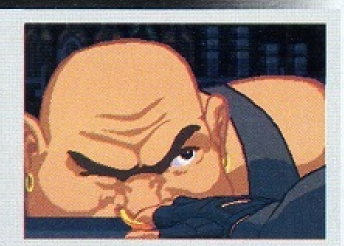
ALTERNATIVAS



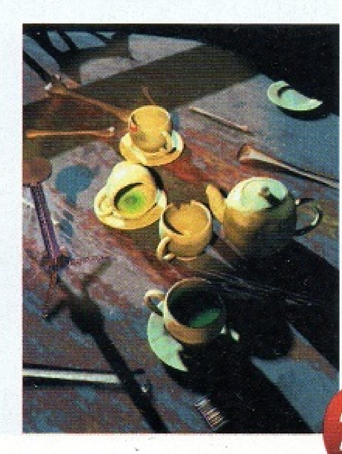
7th GUEST
Trilobyte•Virgin
El original que cambió algo en el mundo de los videojuegos.



PHANTASMAGORIA
Sierra•Coktel Educative
Otra clase de aventura con uso masivo de vídeo digitalizado.



FULL THROTTLE
LucasArts•Erbe
Las aventuras del personaje más "chulo" del mundo del videojuego.



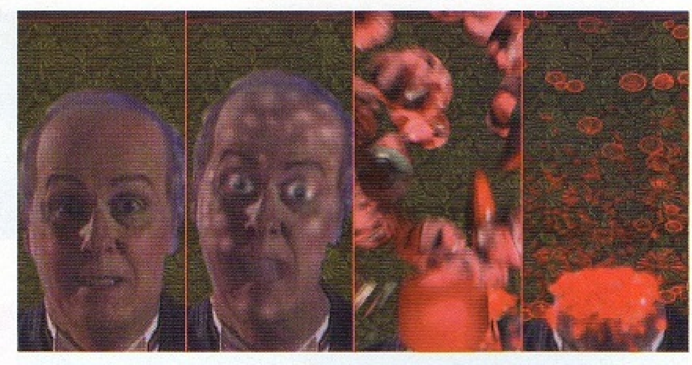
MEGA GAME



Como detalle anecdótico, el primer CD contiene un WAD para *Doom*, *Doom II* y *Heretic* con la mansión donde se desarrollan los hechos, por si te apetece disfrutar de un poco más de acción.

También tiene sus fallos, por supuesto. Hay dos que merece la pena destacar especialmente. El primero de ellos hace referencia a los problemas que da con determinadas tarjetas de vídeo, entre los que destacan molestos parpadeos en las escenas animadas. De todas formas, teóricamente no debe dar problemas con las tarjetas más conocidas. Si no tienes una tarjeta de marca en tu ordenador, puedes encontrarte con una desagradable sorpresa.

El otro fallo (desde mi punto de vista más importante porque toca el tema de la jugabilidad) es el de los movimientos dentro de los *puzzles*. Cuando estás resolviendo un acertijo, cada vez que realizas una acción ves el trozo de vídeo animado que acompaña a dicha acción. Esto, la primera vez, resulta muy espectacular, pero cuando te equivocas y tienes que repetir la acción varias veces, acabas literalmente "hasta las narices", debido a la lentitud que supone reproducir toda la secuencia entera. Por ejemplo, en uno de los *puzzles* aparece una parte de un tablero de ajedrez, con cuatro caballos, dos blancos y dos negros. El objetivo es situar los caballos blancos donde estaban inicialmente los negros y viceversa.



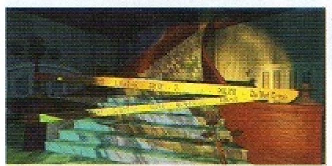
Pues bien, cada vez que pulsas sobre uno de ellos para moverlo, se ve una imagen perfectamente "renderizada" del caballo flotando por el aire hasta el exterior del tablero para después repetir la misma acción hacia la casilla elegida, lo que tarda unos segundos. Como puedes comprender, acabas saturado de ver caballitos flotando por el aire, y te pone nervioso saber que ya has resuelto el problema en tu cabeza y te tienes que tragar un montón de animaciones para ver el resultado final sobre el juego.

Aun así, el juego te enganchará desde la primera partida. Si te gustó la primera parte, no tienes excusa para no comprarte la segunda, ya que supera con mucho a la anterior tanto en calidad como en la cantidad de *puzzles*.

En cambio si no pudiste jugar entonces por no disponer del equipo necesario (recordemos que en aquella época sólo disponía de CD-ROM una pequeña "élite", un reducido grupo de elegidos), ahora no tienes excusa que valga. Y es que, a cambio de un poco de tu tiempo, el juego te ofrecerá grandes dosis de entretenimiento. Además, siempre te quedará la excusa de decir: "Si en realidad no estoy jugando, lo que hago es ejercitar mi mente".

L. F. FERNÁNDEZ



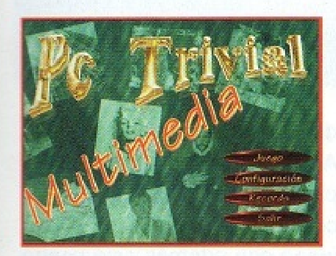


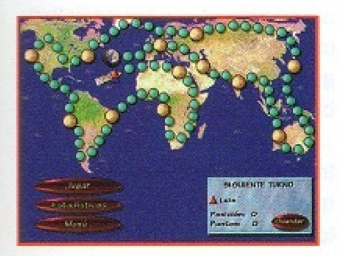


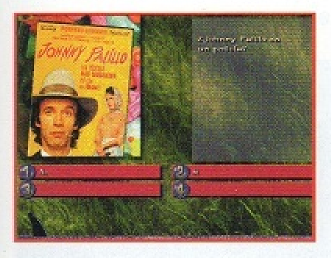


4.700 PREGUNTAS









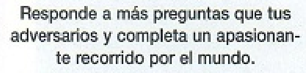


UNA VUELTA AL MUNDO PARA PONER A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS

620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES

HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS

Las preguntas se complementan con vídeo, fotografía, o sonido.



Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.

Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.

El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.



Virtual SOFTWARE

TOWER COMMUNICATIONS

¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2.495 PTAS

Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **PC TRIVIAL por 2.495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población...................................

Provincia....................................C.P ....Fecha de nacimiento...........................Profesión...................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº...de fecha.........................

Tarjeta de crédito...................................VISA nº..............................

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta................Nombre del titular, si es distinto.............................

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

Que un juego llevase el letrero Made in Spain hasta ahora no era un buen síntoma: en este país, el nivel de programación de videojuegos nunca ha sido muy elevado. ¿Y hoy en día?

Speed Haste



Speed Haste está enteramente diseñado, programado y realizado en España, bajo la mirada atenta de Noria Works y Javier Arévalo, conocido por las demos realizadas con Iguana.

Y sorprende su calidad técnica. Soporta resoluciones VGA y SVGA, esta última reservada a los ordenadores más rápidos (a partir de Pentium). Si la máquina no es tan rápida (486), se pueden quitar opciones de detalle, sombreados, texturas y demás para mejorar en lo posible la jugabilidad.

En cuanto a las vistas, puedes decidirte por una posterior, otra interior o la siempre espectacular INDY CAM (varias cámaras de TV que, controladas de forma automática, sacan los mejores planos de).

El sonido es muy correcto. Debo mencionar, entre otras cosas, la amplia gama de tarjetas de audio que soporta.



Puedes elegir dos tipos de coches para correr, Fórmula 1 y Stock, con diferencias reales en su conducción (el Stock derrapa bastante más que el Fórmula 1). Practicas en un circuito para estudiar los mejores trazados, correr una sola carrera o bien decidirte por el campeonato del mundo. Las carreras pueden ser contrarreloj o al mejor de cinco vueltas. Un dato interesante es que los participantes (20) disponen de inteligencia artificial para ponerte las cosas un tanto difíciles.

Otra de las interesantes posibilidades de **Speed Haste** es que pueden jugar en red 4 jugadores simultáneos, además de dos en una pantalla si sólo tenéis un ordenador.

Quizá tiene un inconveniente: es demasiado arcade y le falta realismo en la conducción, choques, etc. Podía haber mejorado con la inclusión de ciertas opciones propias de un simulador, tanto en el aspecto de la conducción como en el de la preparación del coche para cada carrera. Aun así, esto no son más que pequeños detalles que no consiguen empañar un buen juego que además está hecho aquí, aunque su comercialización a escala mundial correrá a cargo de la compañía distribuidora Friendware.

Confiamos en que no se trata de un hecho aislado y en que, a partir de este momento, se produzca más y mejor software de entretenimiento en nuestro país.

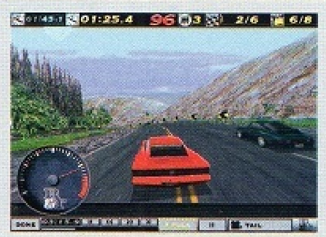
W. LEWIN



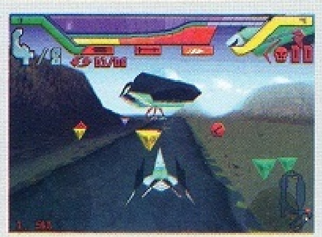




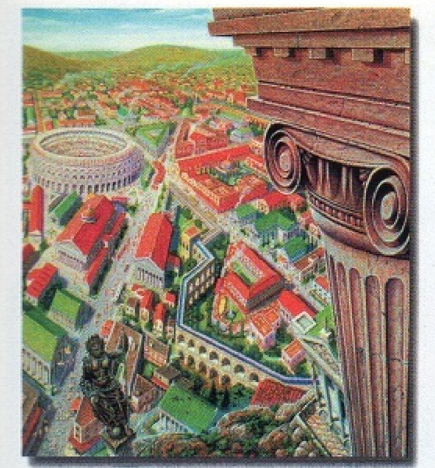
ALTERNATIVAS



THE NEED FOR SPEED
E. Arts•E. Arts
El mejor simulador de coches deportivos creado para PC.

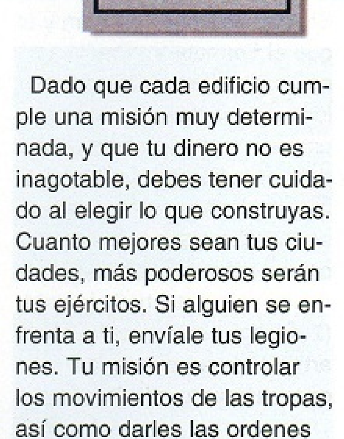


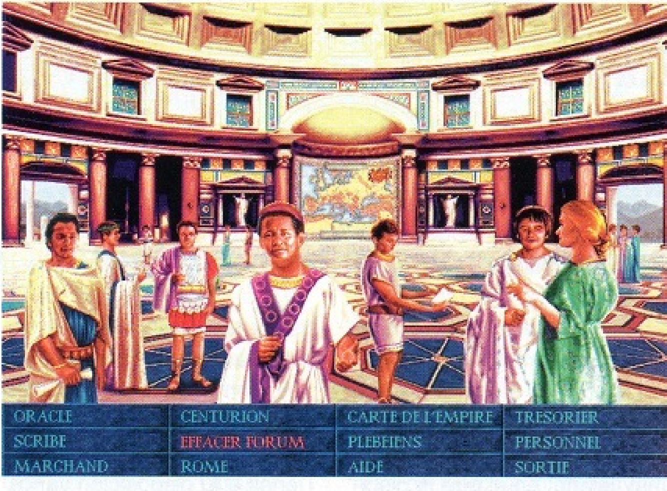
HI-OCTANE
Bullfrog•E.Arts
Otro tipo de carreras, también en Super VGA.



Caesar II

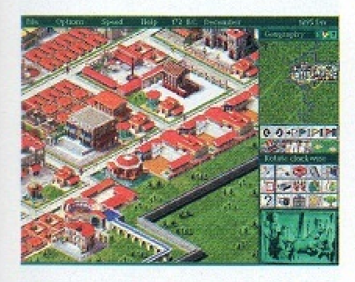
El poder, una de las mayores ambiciones del ser humano, al alcance de tu mano: ¿Serás el César de este imperio romano?





Para describir la apariencia de este programade, hay que empezar por señalar su parecido con algunos aspectos de juegos como *SimCity* o *Warcraft: Orcs and Humans*.

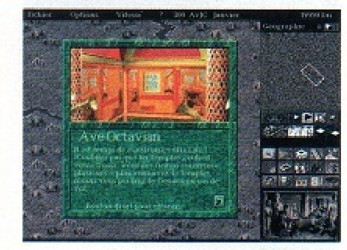
Al comenzar sólo dispones del gobierno de una provincia, que para más inri no tiene ninguna ciudad. Poco a poco debes construir tu capital y las demás ciudades. Dentro de los posible edificios no faltan templos, circos, teatros, cuarteles o acueductos.





Dado que cada edificio cumple una misión muy determinada, y que tu dinero no es inagotable, debes tener cuidado al elegir lo que construyas. Cuanto mejores sean tus ciudades, más poderosos serán tus ejércitos. Si alguien se enfrenta a ti, envíale tus legiones. Tu misión es controlar los movimientos de las tropas, así como darles las ordenes oportunas para acabar con el ejército enemigo.

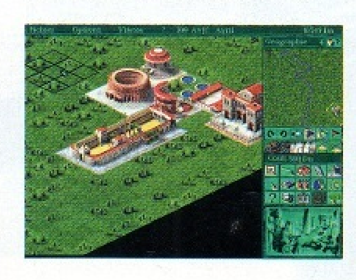
Los gráficos que acompañan al programa durante todo su desarrollo poseen una calidad poco habitual en la estrategia.



Cada edificio esta cuidado hasta el más mínimo detalle, con una calidad un tanto superior a juegos tipo *SimCity*. Además, tienes a tu disposición, en determinadas ocasiones, animaciones realizadas en 3D, que en algunos casos resultan espectaculares. Como complemento, el resto de los gráficos que acompañan al juego consiguen una perfecta ambientación.

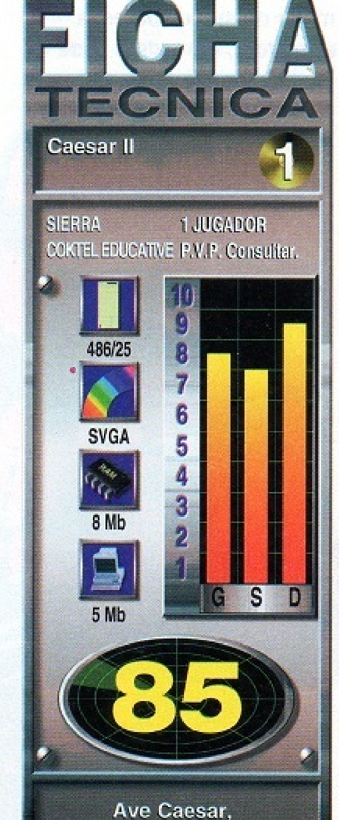
Aunque, en un principio, te pueda resultar un poco complicado entender los controles del juego, gracias a la sencillez del interfaz, acabarás dominándolos rápidamente.

En cuanto al sonido, no es gran cosa. Aun así, los efectos especiales no son muy importantes en estos juegos, y la música, aunque no resulta muy espectacular, consigue crear un ambiente muy propio de esa lejana época.



Es, en definitiva, un programa de estrategia curioso, dotado de la calidad exigida por los amantes del género.

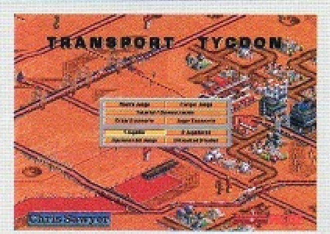
F. Resco



ALTERNATIVAS



PIZZA TYCOON
Microprose•Proein, S.A.
Las pizzas también vienen de aquella hermosa tierra.



TRANSPORT TYCOON W.E.
Microprose•Proein, S.A.
El clásico de la estrategía junto al archiconocido *Sim City*.

CRUSADER: NO REMORSE



La tierra está dominada por un despótico gobierno que no deja libertad alguna a sus ciudadanos. Un grupo denominado "Resistencia" está constantemente en guerra intentando derrocar al gobierno tiránico. Ahora tú eres uno de ellos.

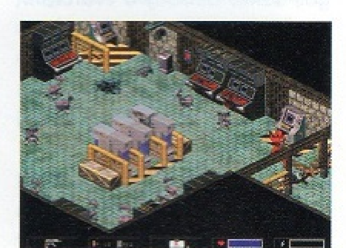
En este juego de Origin encarnas a un comando de la Resistencia. La época en que se desarrolla la acción es un futuro no muy lejano, en el que la disciplina militar ha invadido todos los aspectos de la vida.

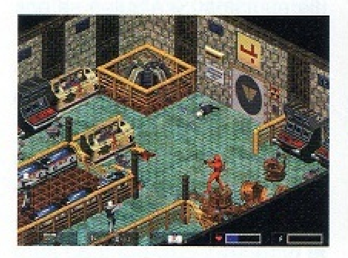
Eres Silencer, un soldado entrenado en todos los ámbitos de la lucha, preparado para llevar a buen término cualquier tipo de misión. Lo mejor de su equipo es la armadura, formada a base de láminas de plásticos endurecidos y blindados.

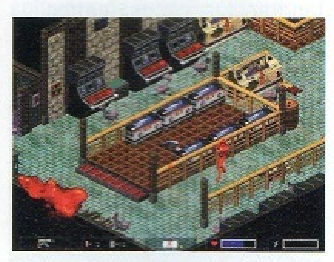
Tu armamento es muy variado. Al principio se limita a una pistola reglamentaria, pero según avances por los complejos en que se desarrollan las misiones, localizarás nuevos tipos de armamento. Tienes a tu disposición varios tipos de pistolas, aunque son mejores los rifles, de mayor alcance y potencia.

Por supuesto, dado que la aventura se desarrolla en el futuro, no faltan armas de ciencia ficción, como pistolas y rifles de energía, divididos en distintos tipos: de láser, capaz de focalizar la energía en un punto concreto; de plasma, que dispara energía a una temperatura muy elevada; rifles electromagnéticos, adecuados para neutralizar *robots* de defensa, e incluso un "superdestructivo" rifle de rayos ultravioleta, que calienta los objetivos hasta su eliminación.

Apare de este tipo de armamento, tienes sistemas de destrucción, como bombas de control remoto o minas





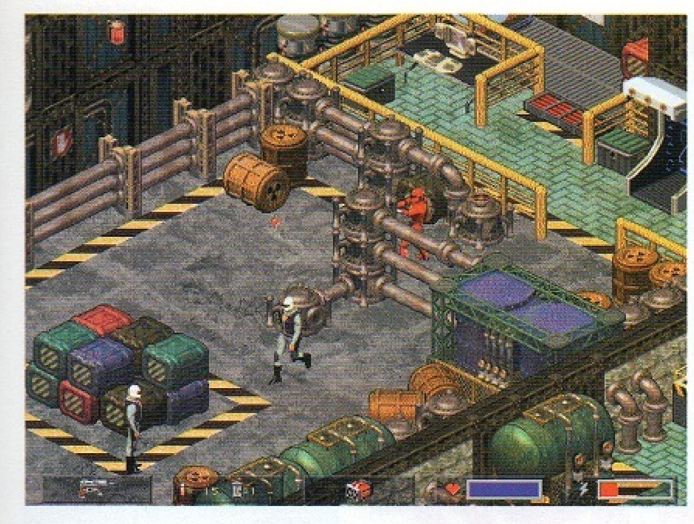


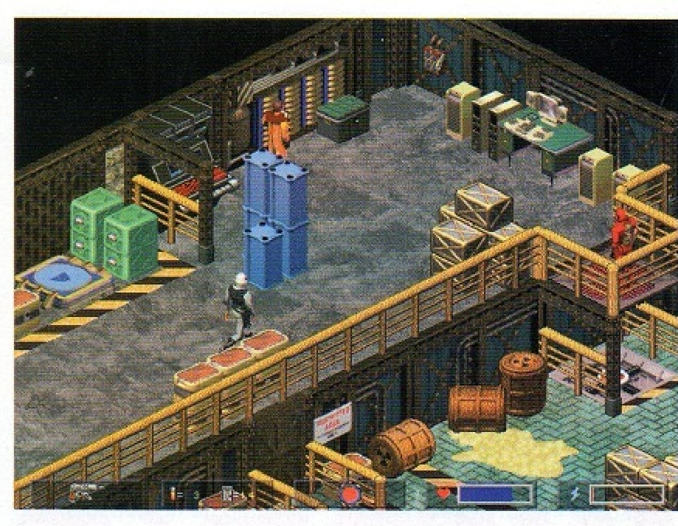
magnéticas, aunque las más interesantes son las bombas araña, manejadas a través de *joystick*. El resto del equipo con el que cuentas consiste en distintas clases de escudo, botiquines o *medikits* para curarte las heridas producidas en los combates, así como varias baterías y células de energía.

El juego se presenta en una perspectiva isométrica, por la cual se desplaza Silencer, así como el resto de personal que puedes encontrar en cada uno de los complejos visitados. El escenario se centra, por supuesto, en tu personaje, de modo que tienes una buena perspectiva de todo lo que ocurre a tu alrededor.

Silencer es todo un atleta cuando tiene que moverse por los escenarios. Aparte del lógico movimiento de caminar, es capaz de iniciar la carrera en un momento dado, para pasar a toda velocidad entre las fuerza enemigas, consiguiendo a veces incluso que se disparen y maten entra ellos. Pero correr no es la única manera de evitar a tus múltimples enemigos; también tienes la posibilidad de agacharte para ofrecer un blanco difícil a los disparos de los guardias o para mejorar tu puntería. Otro de los movimientos que puedes realizar son los desplazamientos laterales, y no sólo de pie, sino también rodando por el suelo, lo cual en algún momento te salvará la vida.





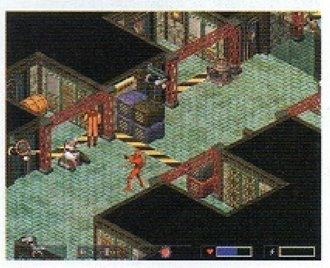


Los personajes que ves en tus exploraciones tienen distintos grados de especialización en su tarea de guardar las instalaciones contra ataques terroristas, como los denominan. Los más numerosos son los guardiaciviles, que son "liquidados" fácilmente. Más entrenados están los soldados, que a veces van armados con láseres, aunque en su mayor parte disponen de pistolas reglamentarias.

Algo más difíciles son las fuerzas especiales, pues están compuestas por soldados con un gran entrenamiento y motivación, amén del armamento reglamentario que portan. El peor enemigo con que te vas a encontrar es Enforcer, un guardia extremadamente peligroso y armado. Pero la fuerza definitiva son los Silencer, equipados como tú e igual de resistentes. ¡Mejor evitarlos!.







Para pasar de unas habitaciones a otras lo más normal es encontrar puertas activadas por un interruptor. Otro de los métodos que utiliza el gobierno para proteger las instalaciones son campos de fuerza, aunque en la mayor parte de las ocasiones estará situado cerca el interruptor que los desactiva. Otras veces necesitas tarjetas de identificación para poder franquear puertas o campos de fuerza. Estas tarjetas las suelen tener los técnicos que trabajan en las instalaciones, y te la proporcionarán con un poco de "influencia" (la pistola, por ejemplo). Algunas puertas están protegidas por contraseñas numéricas, localizables en algún terminal de computadora (varían de una partida a otra: si das un número falso, la alarma salta).

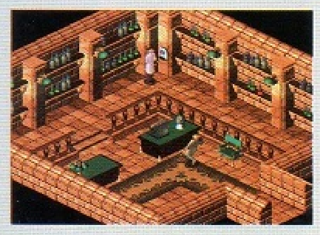
Todas estas posibilidades tienen un precio. En este caso, necesitas un ordenador bastante potente para poder mover todos estos gráficos en alta resolución: por lo menos un Pentium o similar. Por supuesto, se puede jugar en ordenadores que sean más pequeños, pero habrás de prescindir del filtro digital de sonido o de las animaciones de la pantalla de juego.

La traducción está bastante bien realizada, con algunas notas de humor, como a la hora de elegir la dificultad del juego: tienes que elegir entre niño de mamá, soldado dominguero, cañón sin rienda o sin piedad.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



LITTLE BIG ADVENTURE
Adeline•Electronic Arts
La aventura Super VGA precursora del juego que ahora nos ocupa.



MAGIC CARPET 2
Bullfrog•Electronic Arts
Más gráficos Super VGA en otra concepción de las tres dimensiones.

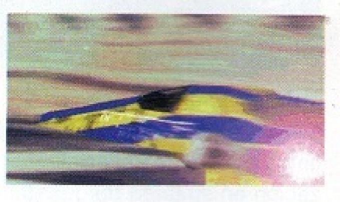


BIOFORGE
Origin•Electronic Arts
Anterior aventura de Origin, ambientada en el espacio.

Corre el año 2.052 de nuestra era y las peligrosas carreras "antigravedad" son ahora el deporte rey. Tú eres el mejor piloto del mundo, y lo sabes. Pero debes demostrarlo.



wipE'out"



En **wipE'out"** te verás inmerso en la Liga de Carreras F-3600, un mundo de competición futurista que acapara la atención de todos los ciudadanos. Tu misión, como piloto de élite, es la de llevar a lo más alto a tu equipo compitiendo en las mejores pistas de todo el mundo. Tu bólido "antigravitacional" está equipado con las armas de competición más modernas para "disuadir" a tus adversarios. Tienes todo lo que puedas necesitar.

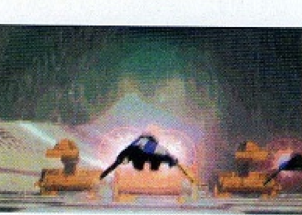
Debes conducir una nave a ras de suelo a máxima velocidad procurando no salirte ni un milímetro de la pista y disparando a los pilotos contrarios con el fin de pegarles una buena "pasada". Puedes elegir entre cuatro equipos, cada uno con un tipo de nave diferente, que a su vez poseen unas características determinadas (aceleración, velocidad máxima, peso, círculo de giro, etc.). Estos parámetros son muy importantes, pues influyen de forma decisiva en el desarrollo de la carrera. Otro factor importante son las armas de las que dispones: cohetes, misiles, minas, ondas de choque e inversión de los controles. Ninguna destruye a las naves competidoras, pero sí dificulta la carrera del piloto afectado. Como ves, es más un juego de habilidad que de destrucción.

wipE'out" tiene buenos gráficos aunque no puedes obtener resoluciones SVGA. Eso sí, como ya es habitual, necesitas un Pentium para disfrutar del máximo nivel de detalle. Los gráficos que componen los diferentes circuitos crean una buena ambientación, con lo que el juego se hace más variado y entretenido. Existen dos vistas diferentes: una desde el interior de la cabina y otra siguiendo tu propia nave desde atrás. Esta última le da una mayor espectacularidad al juego.

El sonido es excelente. El CD-ROM contiene ocho pistas de audio de más de cinco minutos cada una. Escucharás música "tecno" junto a los efectos de sonido.

wipE'out" es sin duda un buen juego, pero, para mi gusto, quizás le vendrían bien unas cuantas dosis más de acción pura y dura.

F. DE LA VILLA









ALTERNATIVAS

DESTRUCTION DERBY
Sony Interactive•Electronic Arts
Alternativa actual al otro juego de la casa.



HI-OCTANE
Bullfrog•Electronic Arts
Más carreras de navecitas, pero en Super VGA.





Dust

El sobrevalorado Windows 95 ya tiene más madera: sonido y gráficos de calidad al más puro estilo *Mad Dog McCree* en esta aventura gráfica.



Situado en el lejano oeste, te ves obligado a escapar después de una partida de póquer (con trampas incluidas) que desemboca en pelea. Después de vagar sin rumbo por parajes casi desérticos, llegas, sin un duro en el bolsillo, a un misterioso pueblo.

En este punto comienza **Dust**, precisamente en la entrada del pueblo. Durante la introducción, te sorprenderán de grata manera los gráficos, que en el resto del juego se mantienen al más alto nivel. Básicamente, la perspectiva es en primera persona (tipo *Doom*, pero con menos carne chamuscada). La calidad gráfica es mucho mayor que la de éste, y en vez de disparar a todo lo que se mueva tienes que utilizar la inteligencia para dialogar con los distintos personajes que vayan apareciendo. Cuando hables con cada uno de los personajes, obtendrás informes muy variados, que dependerán en gran medida de tus preguntas y respuestas. Esta información es muy valiosa, sobre todo para hablar con otros personajes o encontrar pistas de vital importancia para el buen desarrollo de la aventura.

Además, todos los personajes del juego hablan (en riguroso inglés), por lo que necesitas tener un alto dominio del idioma para poder hacer progresos en él. Por supuesto, tienes la ayuda de los subtítulos (también en inglés), que resultan útiles cuando no se entiende lo que dice determinado personaje. Es evidente que no ha sido creado para los desconocedores de los rudimentos de este idioma. Si eres uno de ellos, la tarea te resultará muy difícil, porque te perderás gran cantidad de pistas y detalles de vital importancia.

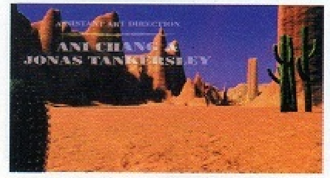
En cuanto a la velocidad, en la instalación se plantea la posibilidad de ir instalando partes del CD en el disco duro con el objeto de ir mejorando la velocidad. Puedes llegar desde los 14 *megas* de la instalación mínima hasta unos 250 *megas* que ocupa si lo introduces entero en tu disco duro. De todas maneras, sorprende la agilidad a la que se mueve el programa si tienes en cuenta la calidad de imágenes "renderizadas" y animaciones.

En resumen, **Dust** es un divertido juego, de elevada calidad gráfica y sonora, que hará las delicias de los aficionados a las aventuras en el lejano oeste.

W. Lewin



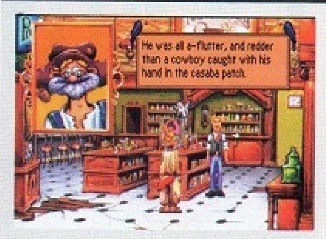




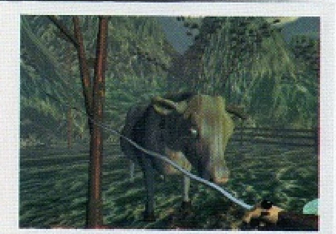




ALTERNATIVAS



FREDDY PHARKHAS
Sierra•Coktel Educative
La mejor videoaventura de vaqueros de la historia.



DRAGON LORE
Mindscape•Proein, S.A.
No tiene vaqueros, pero cuenta con una vaca.



Un gobierno dictatorial ha desarrollado "Raven", un muy importante y peligroso proyecto militar. Eres uno de los rebeldes que lo ha robado: protégelo mientras no podáis utilizarlo.



The Raven Project

Se puede decir que estás ante un simulador, aunque no se sepa exactamente de qué. Esto se debe a que continuamente estás cambiando el vehículo con el que te mueves entre las fuerzas del enemigo. Tampoco se puede decir que sea exactamente un simulador, pues el componente arcade prima sobre todos los demás aspectos del programa.

Al principio, sobrevuelas un terreno en el que debes destruir algunos artefactos enemigos con tu nave, como entrenamiento para las misiones que vendrán a continuación. En la primera misión seria tendrás que realizar un vuelo de reconocimiento sobre San Francisco, localizando todos los puestos de combate y rádares instalados en esta ciudad, para luego proceder a su destrucción.

En las misiones que te encomiendan dispones de cinco aparatos, diferentes tipos de *robots* y aeronaves. Estas misiones se desarrollan en diferentes localizaciones, unas sobre tierra, otras en el aire, y algunas incluso en el espacio exterior. Como ves, el ser humano ha roto las barreras que le mantenían fijo en la tierra y ha llegado a otros planetas.

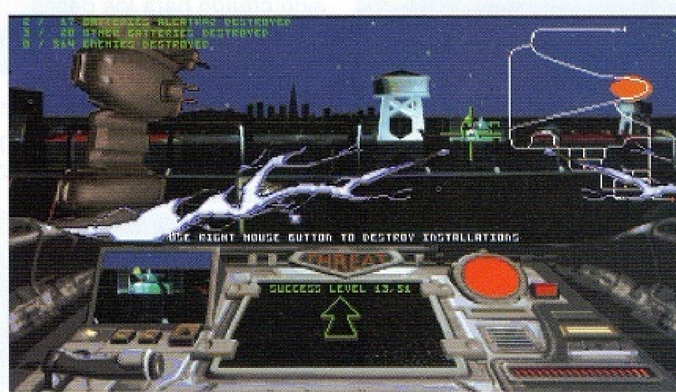
Las técnicas utilizadas para representar los escenarios son muy variadas. La primera es la denominada Voxel 3D, vista por primera vez en el juego *Comanche*. Te encontrarás con este tipo de "mapeado" sobre todo en misiones en campo abierto. Otra técnica es la de crear un recorrido con infografía, del que no puedes salir (lo han ampliado: a veces decides la dirección a tomar con los cursores, pero sólo manejas el punto de mira del armamento). Es utilizado al sobrevolar ciudades, pues tiene un nivel de detalle muy elevado.

Otro sistema es el de poner un dibujo de fondo e irse desplazando por el mismo. Esto se utiliza para misiones principalmente espaciales, dado que lo único que queda fijo son los objetos astronómicos.

A. VEGAS







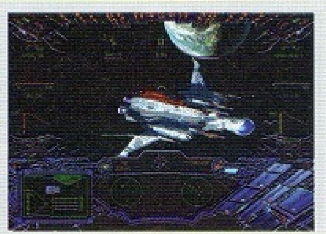




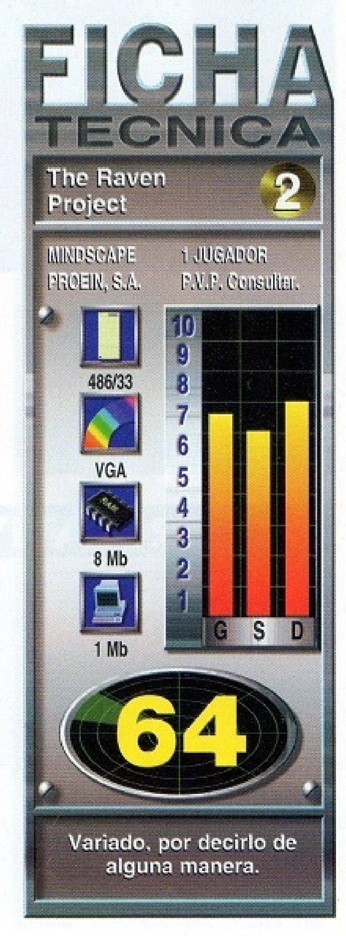
ALTERNATIVAS



MEGARACE
Mindscape•Proein, S.A.
El primer juego de este tipo de Cryo y Mindscape.



LAST DINASTY
Sierra•Coktel Educative
Otro juego de dos CDs, pero esta vez en el espacio sideral.



DUNGEON MASTER II :
THE LEGEND OF SKULLKEEP

Los juegos de rol son un mundo diferente dentro del global del software de entretenimiento. Su calidad gráfica o sonora es algo totalmente ajeno a sus adictos. Una buena historia y un amplio mapeado son suficientes para los "rolmaníacos". Este juego, continuación de *Dungeon Master*, un programa de cierta reputación entre los RPG, es una buena muestra de ello. La salvación del mundo frente a un grupo de demonios de lo más variado te llevará a recorrer un extenso mapeado donde no sólo deberás luchar contra los secuaces del lado oscuro, sino que tendrás que resolver todos los diferentes *puzzles* que irán apareciendo. Además, te la "juegas" con múltiples personajes dotados de cierta inteligencia, que te servirán de valiosa ayuda siempre que sepas tratarlos de una manera adecuada. El aspecto gráfico-sonoro se ha dejado un poco de lado, cosa que, como digo, es normal, frente a un argumento denso de amplias posibilidades. Este factor hará que el programa no guste a aquellos que no están introducidos en el mundo del rol. Sin embargo, será indiferente a los auténticos seguidores de este tipo de programas, que encontrarán en este título horas de diversión recorriendo los sinuosos caminos de extrañas tierras donde la magia da lugar a épicas batallas.

A. J. NOVILLO







Rapid Assault

Tu misión es acabar con el malo de turno y evitar que se cumplan sus diabólicos planes de conquistar la Tierra. No demasiado original, ¿verdad?

Sin embargo, la opinión inicial cambia según avanzan los 20 niveles de que consta el juego (el de práctica, *The Arena*, deja que desear). Para desbaratar los planes del malo, Sceptre, dispones de 4 vehículos: Sprint, Dart, Gladiator y Dodgem. Cada uno tiene sus peculiaridades, tales como la mayor o menor velocidad, blindaje, aceleración, etc. Dependiendo de la misión es mejor uno u otro. Además, disponemos de 4 tipos de armamento: ametralladora, láser misiles y bombas. Como ves, no hay mucha variedad.

Los gráficos son variados, pero el "detalle" en los mapeados de los escenarios (que cumplen su cometido) no es alto.

En el apartado de los efectos sonoros, no encontrarás nada especial. Sólo los típicos ruidos de explosiones y disparos. Sin embargo, la música, aunque sin ser de alta calidad, resulta agradable.

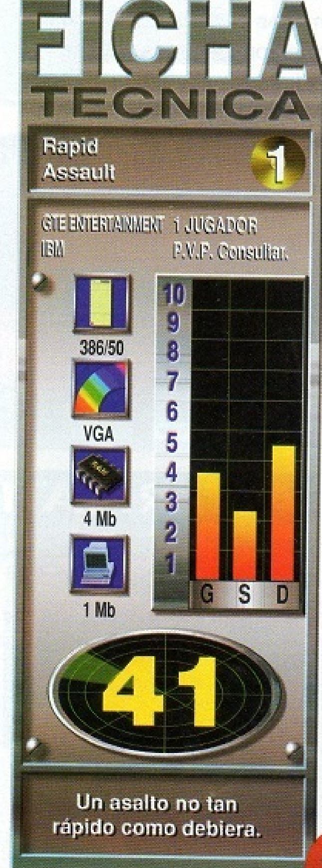
Un aspecto que destaca es el movimiento, pues se produce con mucha suavidad, sin saltos bruscos o parpadeos.

En resumen, puedes apreciar que no estás ante un mal juego. La pega está en que no resulta muy bien parado si lo comparas con algunos de los juegos de similares características pero muy superiores que hay en la actualidad.

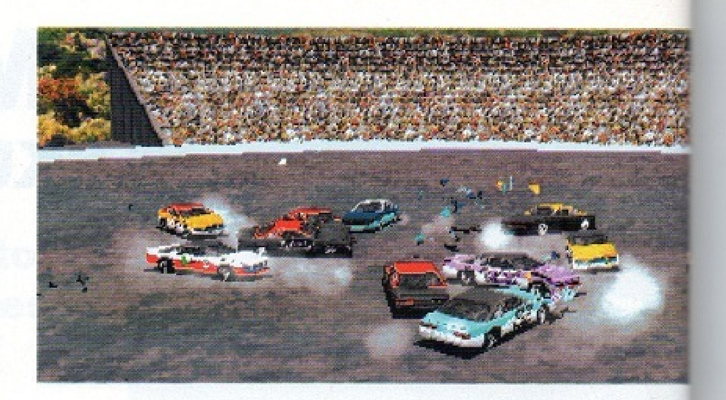
F. RESCO







Como en las películas de la pareja Spencer/Hill, en este programa no debes ganar la carrera sino destrozar los coches de tus contrincantes.



Destruction DERBY

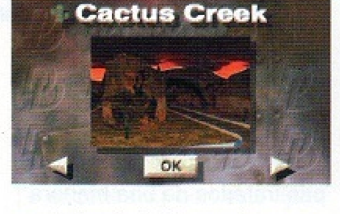
Uno de tantos programas de coches que últimamente nos acosan. Su desarrollo es muy aditivo. Controlas un vehículo en una competición de demolición de coches. Nada de llegar el primero, u objetivos similares. Debes acabar con los otros competidores, mediante el efectivo método de chocar contra ellos.

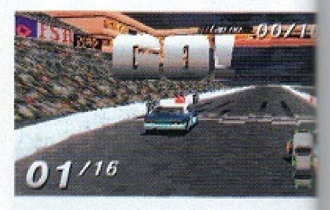
Sólo dispones de cinco pistas: *Speedway*, *Crossover*, *Ocean Drive*, *Cactus Creek* y *City Heat*. Todos ellas constan de un circuito rodeado de vallas con un trazado más o menos complicado. Tienes que completar las vueltas asignadas sin que tu coche se destroce.

Mención especial merece *The Bowl*. Esta es la competición maestra. En este escenario con forma circular, el objetivo es ser el único que no termine con su coche hecho añicos. Por supuesto tendrás que lograr que los demás acaben con los coches inservibles.

Los gráficos del programa no es que sean malos, pero no pueden compararse con alguno de los programas de reciente aparición. A este aspecto contribuye que solo dispongamos de resolución VGA. Escenarios y coches están realizados mediante polígonos. Este método produce gran calidad, pero necesita gran potencia de calculo.

Como la resolución en que están realizados los escenarios (320x200) no es alta, el movimiento se realiza de forma muy suave. En este caso, si comparas la suavidad de movimiento de los coches con otros juegos parecidos, verás que este juego es de los mejores. Pero los otros tienen SVGA además de VGA.





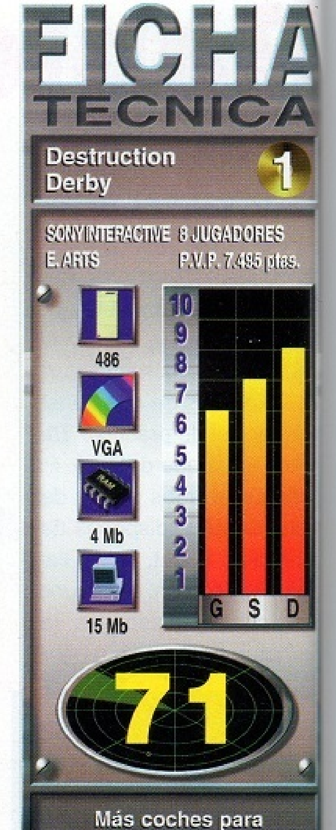
Un aspecto que cabe destacar es el apartado sonoro. Durante el desarrollo del juego dispones de multitud de efectos sonoros de alta calidad. Además un locutor que narra (en inglés) las incidencias de la competición.

La música es de gran calidad. El motivo es que dispones de unas 19 pistas de audio con unos 60 minutos de audio digital. Como ves la variedad está asegurada.

Con tantas pistas de audio y de tan gran tamaño, queda poco espacio para el juego en sí. De este modo, una vez instalado en el disco duro, sólo ocupa unas 15 MB.

El juego resulta interesante pero es que al existir programas similares, las comparaciones no lo dejan en buen lugar. Sin embargo, puedo asegurar que he pasado un buen rato destrozando los coches de mis competidores.

F. RESC



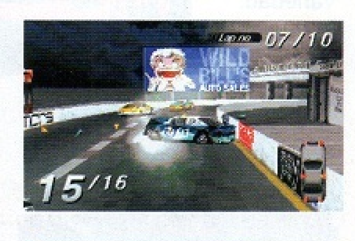
ALTERNATIVAS



HI-OCTANE
Bullfrog•Electronic Arts
Más carreras atómicas con choques y disparos.



WIPEOUT
Sony Interactive•Electronic Arts
Carreras virtuales en un espacio físico.

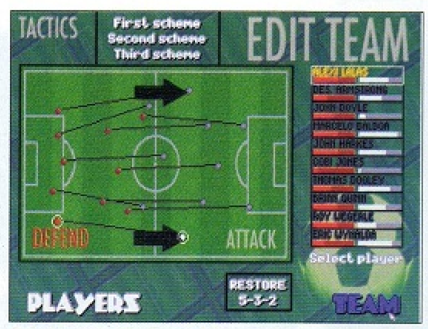




Todas las estrellas del fútbol en tú PC.



Un juego trepidante y divertido para todos.



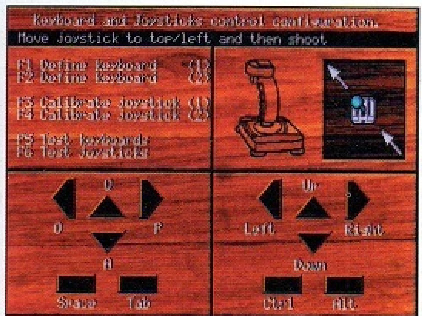
Diseño de las tácticas individuales por jugador y equipos.



Apasionante sistema de juego de ligas.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DDM SOCCER 95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **DDM SOCCER 95 por 1995 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población.....................................

Provincia..C.P ....Fecha de nacimiento..........................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL SL ☐ Contra-reembolso... Teléfono ....

☐ Giro Postal nº...de fecha..........................

Tarjeta de crédito VISA nº Firma ,

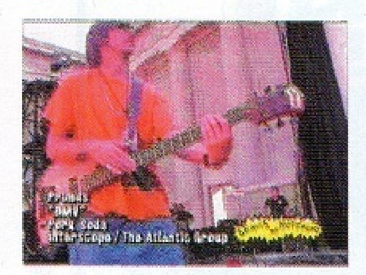
Fecha de caducidad de la tarjeta................Nombre del titular, si es distinto.............................

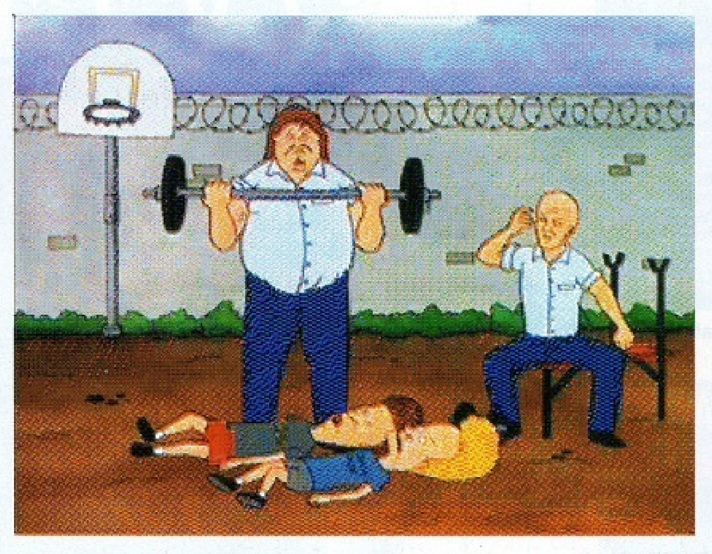
Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL SL
C/ Marques de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid.



BEAVIS & BUTT-HEAD: Estupidez Virtual

Prepárate para recibir a los dos monigotes más corrosivos del mundo de la televisión; son Beavis y Butt-Head dos personajes curiosos, de dudosa reputación, mal gusto y peor carácter.



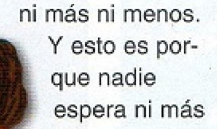


A menudo no es necesario "comerse mucho el tarro" para crear un programa de éxito. Quiero decir que no son necesarios unos gráficos impresionantes ni unas técnicas futuristas. Basta con un poco de originalidad y eso que los italianos llaman *grazia*. Desde otro punto de vista, precisamente lo que hay que hacer es "comerse mucho el tarro", incluso demasiado: hacen falta muchas dosis de humor y buen hacer para que un programa así no sea un fiasco.

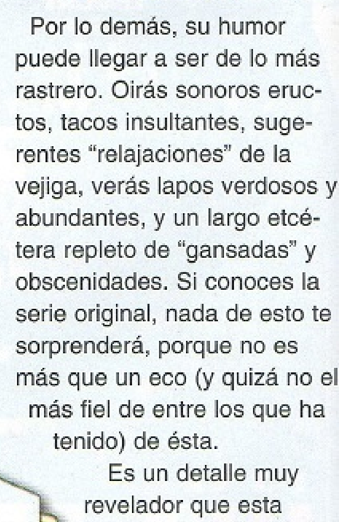
Lo cierto es que Viacom New Media se ha "currado" el asunto. Además, en **Beavis & Butt-Head** se aprovecha el tirón que pueden tener los dibujos animados homónimos en los que se basa el producto (quizá eres de los afortunados que ha podido verlos en la cadena musical vía satélite MTV o en Canal +).

Como insinuábamos más arriba, los gráficos del programa (como los de la serie) la verdad es que no valen gran cosa. Pero no lo intentan. La capacidad cómica de los protagonistas suple ese tipo de carencias. Además, insisto en señalarlos como un detalle a favor y no en contra. No son muy definidos, pero poseen detalles que conseguirán sacarte la carcajada más sincera. Así, por ejemplo, en un momento Butt-head golpea las delicadas partes nobles no digo de quién en interior del gimnasio del instituto.

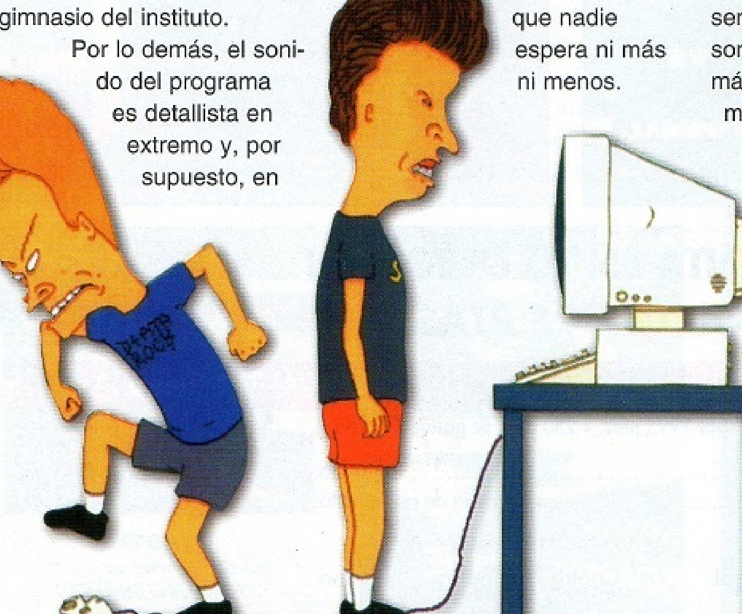
Por lo demás, el sonido del programa es detallista en extremo y, por supuesto, en "plan soez". Si "controlas" algo de inglés (no hace falta mucho), disfrutarás con el sarcástico y peculiar "spanglish" de los protagonistas. Las melodías son las que puedes escuchar en la serie, ni más ni menos. Y esto es porque nadie espera ni más ni menos.



Por lo demás, su humor puede llegar a ser de lo más rastrero. Oirás sonoros eructos, tacos insultantes, sugerentes "relajaciones" de la vejiga, verás lapos verdosos y abundantes, y un largo etcétera repleto de "gansadas" y obscenidades. Si conoces la serie original, nada de esto te sorprenderá, porque no es más que un eco (y quizá no el más fiel de entre los que ha tenido) de ésta.

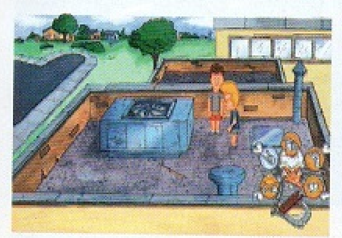


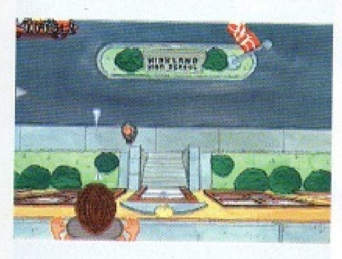
Es un detalle muy revelador que esta videoaventura haya sido exclusivamente creada para funcionar bajo Windows 95. Empiezan a aparecer, a un ritmo bastante acelerado, muchos videojuegos programados para funcionar bajo el mencionado entorno (los lectores observadores os habréis dado cuenta

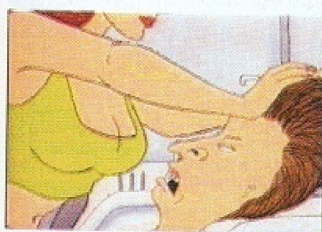










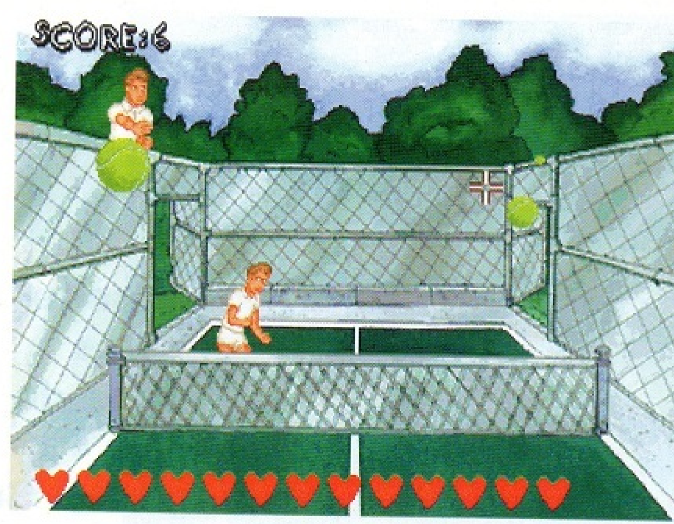


de que se trata ya del cuarto juego aparecido en España, después de *Pitfall*, *AL Unser's Jr Arcade Racing* y *Fury3*).

Por otro lado, el interior del producto está plagado de juegos o, mejor, minijuegos. Por supuesto, todos ellos están basados en las curiosas habilidades de los protagonistas. Unos cuantos ejemplos te ilustrarán estas palabras. De todas formas, si te afectan de manera negativa este tipo de "gracias", quizá sería mejor que no siguieras leyendo.

Para empezar, espero que tengas reservas suficientes en tus glándulas salivales. Porque, a escupitajo limpio (sí, como lo oyes), tienes que hacer tiro al blanco en una diana: el decano del instituto. Desde el tejado del colegio, los lapos surcan con presteza el aire y se estrellan contra el inocente profesor, hasta acabar literalmente con él.

También puedes lucir tus capacidades en otros terrenos; esta vez, con una forma



muy característica del aire en movimiento, la ventosidad. Debes grabar en un teclado midi corriente sonoros y desinhibidos "pedos".

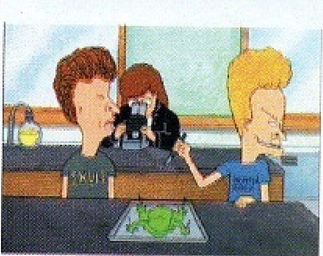
Otra de tus misiones, menos "vistosa" pero igualmente encarnizada, es ridiculizar a ciertos lamentables jugadores novatos del club de tenis lanzándoles enérgicas y destructoras pelotas de tenis. La verdad es que, gracias a estos pequeños juegos dentro del propio juego, la diversión está totalmente asegurada.

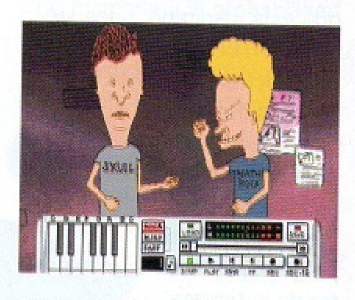
Como detalle curioso, debo destacar la introducción de animaciones provenientes de la serie original (no podía ser de otra manera), además de un par de videos musicales de la cadena de televisión, y un video promocional de lo que será la segunda entrega del programa.

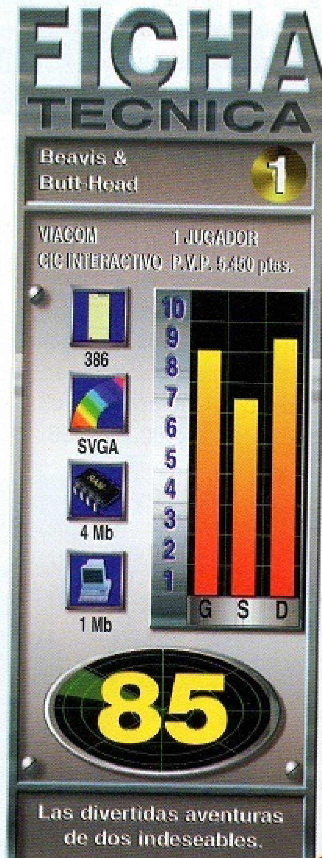
En fin, está especialmente recomendado a gente con mucho humor y ganas de pasárselo "en grande".

P. LÓPEZ









ALTERNATIVAS



KING QUEST VII
Sierra•Coktel Educative
El último título de la maravillosa saga de Sierra on Line.



ALIENS: COMIC BOOK ADV.
Mindscape•Proein, S.A.
Videoaventura basada en los cómics de Aliens.



RAYMAN
Ubi Soft•Ubi Soft
Más dibujos animados, pero en el género de las plataformas.

TOPGUN

Para todos aquellos que soñaron con ser pilotos después de ver a Tom Cruise, acaba de aparecer en el mercado la última ocasión para lograrlo. Su nombre es TopGun, y, con él, el límite está en el cielo.

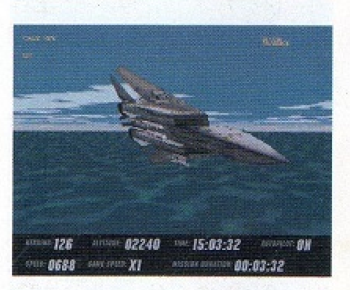


Con una *intro* de las que quitan el hipo, compuesta por un montón de minutos de película acompañados por el tema principal de la película en la que está inspirado, hace su aparición el último producto de Spectrum Holobyte, una de las principales compañías de videojuegos dedicadas a la simulación.

El esquema de juego es, en contra de la "norma", muy simple. Estás en la academia de pilotos más importante de América, TopGun. Debes demostrar, misión tras misión, que eres el mejor a bordo de un F-14 TOMCAT, uno de los aviones más modernos del mundo.

RECOMENDADO

Lo que primero llama la atención es la posibilidad de ver los numerosos fragmentos de película que contiene el juego en 640x480 y 65536 colores. La verdad es que, como ves en las imágenes que acompañan al artículo, es más una anécdota que un hecho real. Para ahorrar espacio y que vayan fluidas las animaciones, están grabadas a 320x200: duplican *pixels* al volcar a pantalla.



Una vez dentro del sistema de menúes, verás que se ha simplificado bastante el número de opciones, por lo que te resultará más sencillo meterte en el juego sin necesidad de haber leído el manual. Está enteramente realizado en SVGA y en general es muy bonito e intuitivo.

Desde la primera pantalla puedes acceder al juego en sí o entrar directamente en el simulador. Y es que, al comprar un programa, lo que quieres es jugar lo antes posible: ya exprimirás más tarde todas sus posibilidades.



El control del avión es muy intuitivo; cualquiera que haya jugado antes con un simulador no tendrá problemas para hacerse con los controles rápidamente. Los novatos, con una plantilla de las teclas a la vista, tendrán suficiente para empezar. No como antiguamente, que hacía falta un master en pilotaje de cazas para poder despegar.

Los gráficos están bastante cuidados. Se queda algo pobre si se compara con *EF2000*, pero a cambio es más rápido y los movimientos son más fluidos; el control en este juego es más cómodo y la respuesta del teclado mejor. El programa posee opciones de VGA y SVGA. En esta última los aviones se ven de auténtico "lujo".

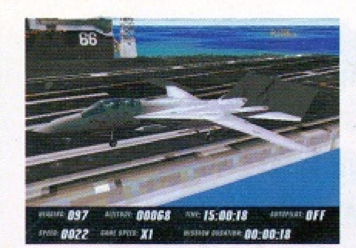


La música es muy buena (quizás me deje influir por la película: destaca el tema central), así como los sonidos, y en especial las voces, totalmente digitalizadas.













Lo mejor del juego, sin lugar a dudas, es la manera que tiene de meterte en la acción: te sentirás en la piel de Tom Cruise. Y es que, la verdad, quién no ha querido ser piloto después de ver *TopGun*. Como dijo no recuerdo quién hace un tiempo, el que esté libre de pecado que tire la primera piedra. Aprovechando esto, han sacado un simulador que, si se analiza fríamente, se observa que no es el mejor del mercado. Pero a quién le importa si puede hacer tu sueño realidad.

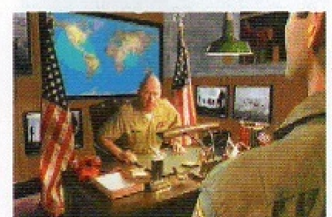




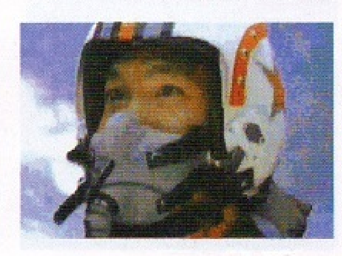
Tras muchos los años en el mundo de la simulación, si no me equivoco esta es la primera vez que Spectrum Holobyte se centra más en el aspecto lúdico del producto que en la propia simulación. Baste recordar su anterior producto, *Falcon 3.0*, en el que necesitabas horas de práctica para introducirte en el juego.

De todos modos, los aficionados al género también encontrarán aquí un completo simulador de F-14, gracias a las posibilidades de configuración que ofrece el producto.

El tipo de juego en el que parece inspirado es en el famoso *F-15 Strike Eagle II* (probablemente haya influido su fusión con MicroProse), tanto por el estilo de las misiones como por su componente arcade. Y es que después del fracaso de la tercera parte del mencionado producto (debido, creo, al excesivo realismo), comenzaron a realizar productos menos técnicos, con *F-14 TOMCAT* y ahora con **TopGun**. Yo, particularmente, me alegro, porque pienso que volverá a poner de moda la simulación.



Pero no es oro todo lo que reluce. Debido a la gran cantidad de texturas y sonidos que maneja **TopGun**, necesita un *swap* de disco bastante grande, a menos que dispongas de 16 Mb de RAM. Así, cada vez que utiliza algo que no está en memoria se produce un parón (tiene que "tirar" de disco duro), además de incrementarse el riesgo de fallos de memoria y la probabilidad de que te quedes "colgado".

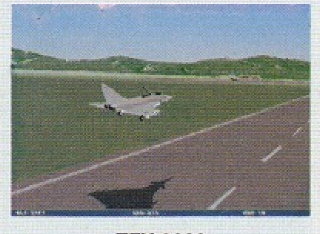


En definitiva, se trata de un producto totalmente recomendable, que sin duda se convertirá en un éxito. Calidad no le falta para lograrlo.

L. F. Fernández



ALTERNATIVAS



TFX 2000
Ocean•Arcadia
Gran continuación de *TFX* y *SU-29 Retaliator*.



U.S. MARINE FIGHTERS
Electronic Arts•Electronic Arts
El primer simulador que aprovechó plenamente la Super VGA.



MARINE FIGHTERS
Electronic Arts•Electronic Arts
Continuación del anterior: más y mejor *US Marine Fighters*.

3D ULTRA Pinball

Parece que la máquina maldita se te resiste. Tienes que recuperar tu confianza y no perder de vista esa escurridiza y pequeña bolita.

Con un título así, seguro que rápidamente reconocerás ante qué tipo de juego te encuentras. Además, probablemente te habrás dejado tus buenos dinerillos en alguno de tus *pinballs* favoritos. Quizás por este motivo, todos los juegos de este tipo atraen a un considerable número de gente. Por no tener que echar la consabida moneda.

Bromas aparte, sea cual sea el motivo, lo que está claro es que los juegos de *pinball* atraen a la gente. Si no fuera así, no se podría explicar la gran cantidad de juegos de este tipo que han surgido a lo largo del tiempo.

En este caso, te encuentras ante un *pinball* que da la talla. Para empezar, se trata de un programa que utiliza una resolución de SVGA. Además, funciona en Windows 3.x o Windows 95. Todo esto, unido al cuidado que se ha tenido con los gráficos, consigue que el aspecto visual resalte en el programa. Otro detalle que es de agradecer es que los tableros no estén excesivamente recargado con distintos elementos. Así se evita que te pierdas entre tantas dianas u otros objetos similares.

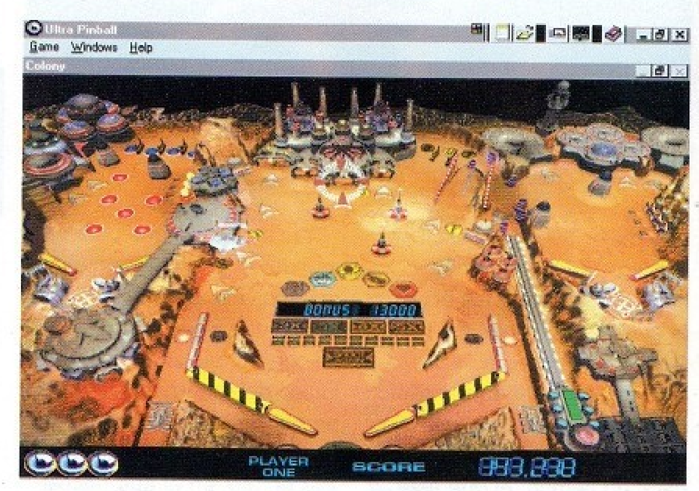
Uno de los problemas que puedes encontrar es quizás el reducido número de máquinas distintas, pues no dispones más que de tres escenarios distintos. Quizás como contrapartida, cada uno de estos *pinballs* consta de tres zonas que en realidad se comportan como un auténtico *pinball* distinto. Es decir tienes tres en cada.

El movimiento, como es habitual en estos programas, no se caracteriza por ser un punto importante. Sin embargo, existen algunos detalles que conviene considerar. Ese es el caso del comportamiento de la bola. En esta ocasión, se desplaza de forma que a veces no parece del todo real. Su representación no siempre da la sensación de estar girando. Por lo demás, su control resulta sencillo y se asemeja considerablemente al de las máquinas de *pinball* de las salas recreativas.

El sonido consta de los típicos efectos, tales como bocinas, sirenas y un sin fin de ruidos varios. Además, como complemento del programa, al realizar determinadas acciones conseguirás que una voz digitalizada te informe del premio obtenido o del estado de la partida.

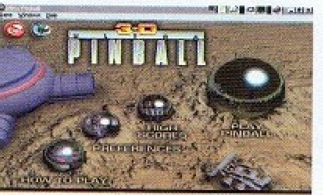
3D Ultra Pinball, en su género, posee una calidad indiscutible. El único defecto real que se le puede achacar es el de que saben a poco los únicos tres escenarios que ponen a tu disposición.

F. RESCO





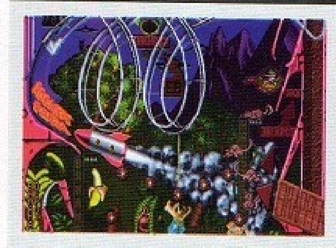






Sierra se apunta al carro de los *Pinballs*.

ALTERNATIVAS



EXTREME PINBALL
Epic Megagames•Electronic Arts
Continuación del famoso shareware *Epic Pinball*.



TILT!
NMS•Virgin
Un *pinball* con perspectiva tridimensional real.

ANVIL
OF DAWN



Los siervos de los dioses malignos invaden Tempest. La reina ve cómo su país cede ante la magia negra. Un héroe se enfrenta al mal.

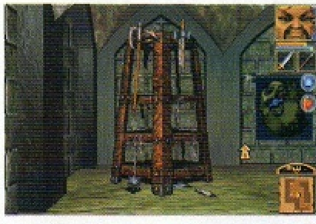
Una excelente introducción te introduce en la historia. Ves un gran ejército de las tinieblas que invade el hasta ese momento tranquilo reino de Tempest. Ante estas hordas, mantenidas por la magia negra, poco puede hacer una armada convencional. El Gran Mago de la Corte, tras recibir la aprobación de la Reina, envía un campeón a la retaguardia del ejército enemigo a destruir la fuente de la nigromancia.

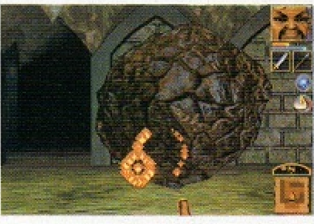
Este campeón eres tú. La aventura la "corre" un único personaje, a elegir entre cinco diferentes, con distintas habilidades. Si no te gusta ninguno, puedes variar las características asignando puntos a cada habilidad a partir de una cantidad determinada.

La aventura empieza en palacio, donde debes recoger los objetos que te serán de utilidad durante la partida. Es muy importante la interacción con los PNJ (Personajes No Jugadores), con los que tendrás útiles conversaciones.

El sonido es excelente. Cada personaje tiene una voz identificativa; para los que no dominen el inglés hablado, tiene subtítulos. Las diferentes melodías que te acompañan varían según la situación o la parte del "mapeado" en que te encuentres. En ningún momento se hacen pesados, e incluso a veces te salvarán.

El aspecto gráfico también es muy vistoso. El programa crea un mapa de manera automática, al cual se accede rápidamente, y además lo vas viendo en pantalla.

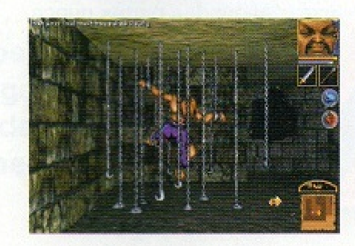




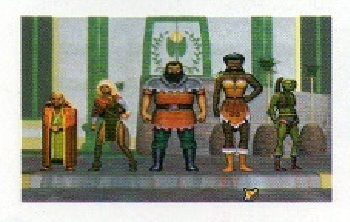
La magia es importante; hay conjuros de varias disciplinas (fuego, tierra, agua, aire, etc.). Para usarlos, necesitas fuerza mágica, que varía con cada personaje. También hay plantas mágicas que aumentan la magia, etc. Todos los conjuros son muy buenos.

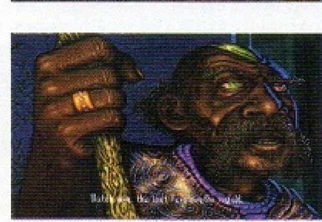
Los guerreros, además de magia, poseen armas de distintas disciplinas. Como dato curioso, puedes llevar un arma en cada mano; de este modo realizarás dos ataques en cada turno de combate.

A. Vegas















THUNDERSCAPE
SSI•Proein, S.A.
Lo último de la indiscutible reina de estos lares.

DUNGEON MASTER 2
Interplay•Arcadia
Rol en mazmorras y pasadizos de colorines...



JUEGOS

EXTREME Pinball

Te encuentras sólo ante la máquina. Las únicas armas de que dispones son un par de *flippers* y una bola metálica. Tu objetivo es el récord y en estos momentos lo demás no importa. Eso es el *pinball*.



Tras una larga espera, llega la continuación de uno de los mejores *pinballs* creados para PC, *Epic Pinball*.

El aspecto gráfico es muy buenó, aunque "corto" al lado de las nuevas producciones del género, en las que el uso de la SVGA está a la orden del día. Aun así, no usa el modo de 320x200 *pixels*, sino un *tweaked mode* de mayor resolución y calidad.



El principal problema es el *scroll* de pantalla, demasiado brusco, lo que hace que te desconcentres a menudo.

Hay cuatro tableros disponibles, en lugar de los ocho que incorporaba la primera parte, pero son tan variados como para dar mucho juego.

Uno de los aspectos más destacados es la bola, que va cambiando de color. En determinados momentos se le aplica una textura sobre ella, de forma que gana en vistosidad. El movimiento es simplemente perfecto, con lo que el control gana muchos enteros.

El sonido también destaca, aunque es eclipsado por la calidad de la música, compuesta con muchísimo gusto.

Aunque en informática el lema "segundas partes nunca fueron buenas" es bastante falso, en este caso no lo es del todo. Se trata de uno de los mejores juegos en su género del momento, pero no llega a la altura de su predecesor. Lo tenía muy difícil.



Aun así, es punto más que recomendable, sobre todo para amantes del género.

L. F. FERNÁNDEZ



ALTERNATIVAS

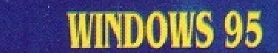


3D ULTRA PINBALL
Sierra•Coktel Educative
Tableros galacticos de la reina de las aventuras gráficas.



PRO PINBALL: THE WEB
Empire•Arcadia
Ahora nos trasladamos al presente gracias a La Red.

LOS LIBROS DE INFORMÁTICA MÁS ACTUALES AL MEJOR PRECIO

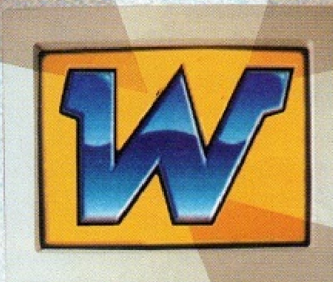


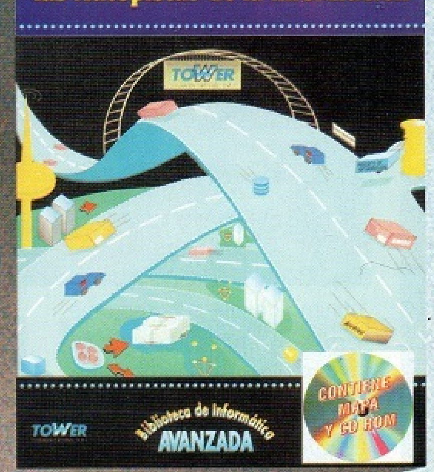


Un nuevo concepto de la informática



Contiene CD-ROM con una selección de ficheros de sonido, vídeo e imágenes, así como las utilidades disponibles actualmente para Windows 95.

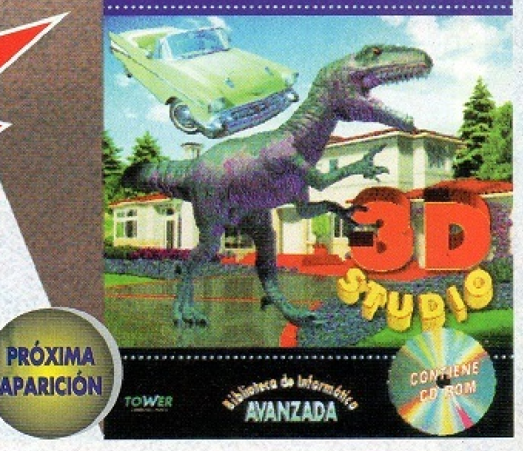




Contiene CD-ROM con 800 programas de acceso rápido a INTERNET

CADA LIBRO POR SÓLO:

1.995 ptas.
IVA INCLUIDO





Solicite catálogo al Tel. (91) 741 26 62



El ruido del motor es ensordecedor, el ambiente agobiante y para colmo el futuro del país está de nuevo en tus manos. Si eres de aquellos a los que no les gusta aceptar responsabilidades, este no es tu juego; en otro caso, está hecho para

RECOMENDADO

Desde el primer momento se puede observar que han tratado de cuidar hasta el más mínimo detalle del programa, incluyendo opciones de combate rápido para los más impulsivos, misiones de campaña, multijugador, etc.

Dentro de la simulación, el apartado gráfico es a todas luces espectacular, superando a todo lo visto hasta ahora en un simulador de vuelo. Colocan el listón muy alto a las producciones que están a punto de salir. Si lo pones en máximo detalle y con la resolución SVGA, sobrevolarás paisajes con una calidad hasta hace muy poco impensable en un ordenador doméstico. Claro que para eso necesitas un Pentium potente y una tarjeta de vídeo acorde con el procesador. Si además quieres evitar los molestos tirones de disco duro necesitarás 16 Mb de RAM, aunque sólo con 8Mb ya funciona.

Dentro del sistema de menúes, si sólo dispones de 8Mb y de un "vulgar" 486, el programa se arrastra hasta tal punto que te puedes echar una partida con la *gameboy* entre pantalla y pantalla, lo que le hace perder unos cuantos enteros.

Por lo menos no hay demasiadas pantallas intermedias hasta llegar a la acción.

Una vez en el simulador, puedes ajustar la calidad de la imagen y alternar entre el modo VGA y el SVGA simplemente pulsando una tecla.

Los sonidos, al igual que los gráficos, están a un nivel elevado. Destacan las digitalizaciones, tanto del motor como de las explosiones, o las voces del *wingman*, con lo que el ambiente que han logrado los señores de DID te envuelve por completo logrando que te sientas realmente a los mandos de un avión.

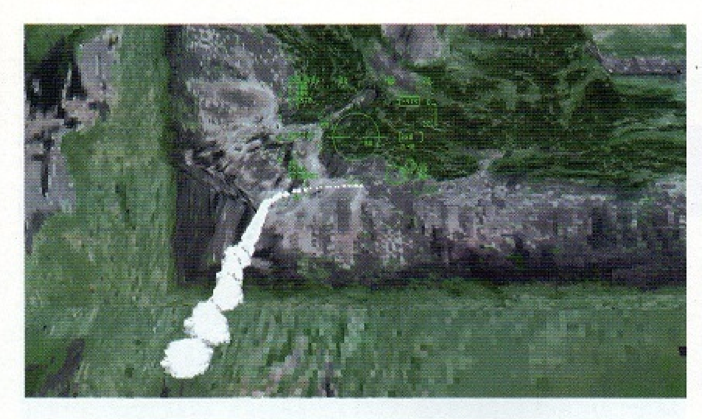
La música, en cambio, es bastante mala. No en cuanto a calidad, ya que se trata de pistas de Audio CD, sino por las composiciones propiamente dichas. Les han intentado dar un toque futurista y lo único que han conseguido es levantar dolor de cabeza al que las escuche más de cinco minutos. Además, son todas muy parecidas entre sí, con lo que no hay escapatoria posible. Por suerte, existe una opción para desactivarla.

Otro aspecto importante en este tipo de juegos es el manual, y si hubiese que poner una nota a éste yo le daría un notable, ya que cumple perfectamente su cometido, pero no llega ni de lejos al nivel de los juegos de MicroProse.

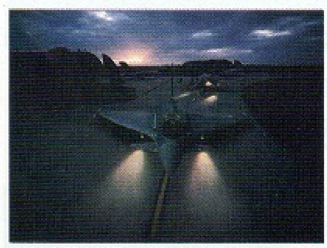
Lo peor del juego, sin duda alguna, es el acabado final. No te preocupes, me explico. La simulación es perfecta y dentro del juego se ha cuidado hasta el más mínimo detalle para lograr el mejor simulador de avión de combate del momento. Pero todo lo que rodea al programa tiene un aspecto bastante austero. Le faltan las animaciones de vídeo o *render* que últimamente acompañan a todas las superproducciones. Además, el sistema de menúes es uno de los más pobres que hemos



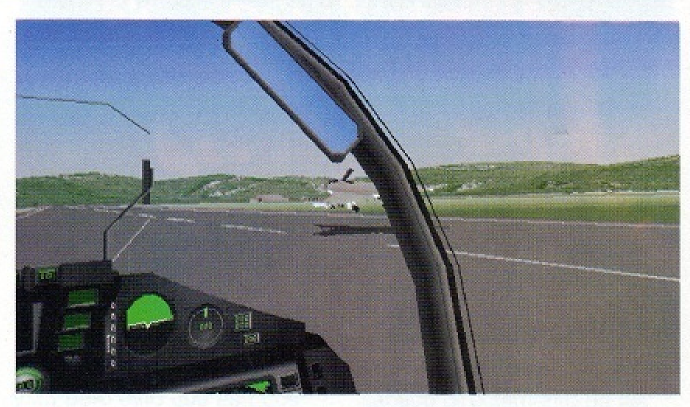












visto en un simulador en los últimos tiempos, y eso que está totalmente realizado en SVGA. Da la impresión de haber sido diseñado para funcionar en VGA, con lo que las pantallas quedan vacías.

La verdad es que si miras atrás en la trayectoria de esta compañía, verás que en todas sus incursiones en el terreno de la simulación real nunca ha destacado por la presentación. Basta recordar *TFX* o *F-29*. Quizá quieran evitar que la gente se descentre de lo que es el juego en sí, porque equipo técnico para hacerlo tienen, como se vio en el impresionante ***Inferno***. En todo caso, en mi opinión deberían haber cuidado un poco más ese aspecto.

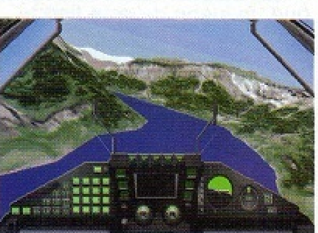
En lo que se refiere a la simulación, han cuidado todos los detalles, desde la cabina, realizada mediante "mapeado" de texturas para poder mover libremente la cabeza por ella, hasta la respuesta del avión a todos y cada uno de tus movimientos.

Los escenarios que sobrevuelas son bastante buenos. El sistema de control, para tratarse de un simulador, es muy sencillo, aunque por supuesto, si quieres complicarte la vida controlándolo todo, el programa te lo permitirá, y es que teclas no le faltan, como todo buen simulador que se precie.

En definitiva, se trata del simulador más completo que hemos tenido la oportunidad de ver en mucho tiempo, superando de largo a su predecesor en el tiempo, el ya clásico TFX.

Por último, gracias a que te permite modificar prácticamente todos los parámetros del avión, al pilotarlo podrás conseguir sensaciones tan dispares entre sí como la de controlar un avión de verdad o estar inmerso en un arcade de última tecnología. De esta forma, el mercado de posibles usuarios se amplía y sirve para que los escépticos a este tipo de juegos se vayan introduciendo poco a poco en el increíble mundo de la simulación.





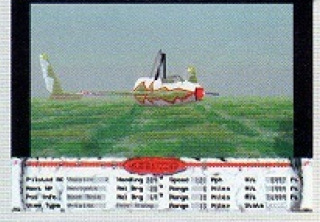
L. F. Fernández



ALTERNATIVAS



ACES COLLECTION
Dynamix•Coktel Educative
Colección de algunos de los mejores simuladores de la historia.



AIR POWER
Mindscape•Proein, S.A.
Gráficos Super VGA para un simulador muy divertido.



MARINE FIGHTERS
Electronic Arts•Electronic Arts
Continuación del excepcional *US Navy Fighters*.

BATTLE BEAST



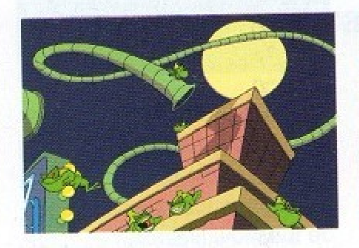


El combate estaba a punto de empezar. Todos los músculos de mi rostro estaban en angustiosa tensión. Sabía que sólo uno de nosotros podría salir vivo de ahí, y ése era yo.

La mayor novedad de este juego es que, en un mercado donde es difícil ser original, los chicos de 7th Level lo han logrado con un *Beat´m up* que convierte en hecho lo imposible: que un juego de este tipo te haga reír a carcajadas.

Parece ser que un siniestro personaje y su siniestro compañero odian a muerte a los *battle Beast* y han cambiado las directrices de la computadora que lleva los combates. Ahora son a muerte, y un extraño y gritón sargento te ha ordenado luchar en ellos. Así empieza uno de los juegos más divertidos de su género.

Con este juego bajo Windows instalas con sencillez en disco duro 1, 32 o 101 Mb de información (según tus necesidades), de la que depende la velocidad del juego al final.









Te recomiendo que estires tu disco duro y que instales por lo menos 32 Mb; la instalación de un *mega* te exasperará por su lentitud y su viaje constante al disco compacto.

El sonido es perfecto, con voces y sonidos típicos de los dibujos animados y una música que acompaña el juego de una forma bastante divertida.

Los gráficos son dibujos animados en estado puro, divididos en dos grupos: los protagonistas (uno de seis), y los dos personajes malvados y el general, además de fondos animados. Los personajes que puedes elegir son animales como una rata, un pescado o una rana, convertidos en fieros y graciosos guerreros.

Una última cosa. Es brillante la elección de los decorados del combate: una carrera por un laberinto de tuberías hasta llegar a uno de los decorados.

V. Sánchez

FICHA TECNICA

Battle Beast 1

7TH LEVEL
BMG
2 JUGADORES
P.V.P. 6.495 ptas.

486
SVGA
4 Mb
1 Mb

G S D

72

Combates algo más que animados.



ALTERNATIVAS



SANGO FIGHTER
Panda•Friendware
Dibujos orientales para un programa muy divertido.



SS FIGHTER II TURBO
Gametek•Proein, S.A.
El clásico por excelencia de los juegos de lucha.



TEKWAR

En un futuro no muy lejano, este planeta estará totalmente dominado por una terrorífica droga llamada Tek. ¿Sabes quién te ayudará a luchar en su contra? Ni más ni menos que el conocido capitán Kirk.

Pues sí, parece que cuando el famoso capitán del Enterprise, William Shatner se jubiló, se dedicó a escribir libros que le aseguraran nuevos papeles. Eso es lo que consiguió con uno de sus libros, titulado *Tekwar*, que le aseguró un papel en una serie de televisión basada en él. Pero ahí no acaba la cosa: ahora, Capstone saca un juego narrando las aventuras del policía que lucha contra esa droga y se reserva como reclamo la aparición del actor.

Este juego, cómo no, es un arcade en 3D que sigue los pasos del famoso *Doom*. Promete ser lo nunca visto en su género, pero... ¿Cuándo se ha cumplido este tipo de promesas en un programa de ordenador?

Lo primero que te encuentras al instalar el juego es que te pide la nada despreciable cifra de 50 *megas* para su instalación en el disco duro, cosa que más que enfadarte por la falta de consideración de sus programadores, te hace pensar que te encuentras ante una maravilla de programa, cosa no exactamente cierta.

La presentación, a pesar de ser básicamente captura de vídeo, es eficaz y hasta espectacular (saldrá nuestro amigo Ki... William Shatner contando la historia). Además, aderezan la presentación con una bonita secuencia infográfica.

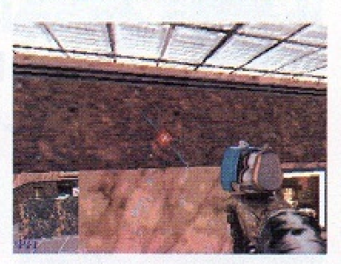
Pero aquí es donde empieza la pesadilla. Te dispones a empezar a jugar, el señor Shatner te explica tu misión, y....¡ pero esto que es ! Los personajes digitalizados son una mera imposición al decorado; además se suben por las paredes, e incluso atraviesan algunas de ellas. Por si fuera poco, los personajes carecen de movimientos variados, y no te crees que dos mujeres o dos vagabundos totalmente iguales (cuando te los imponen digitalizados). Y para colmo y para ahorrarse programar los disparos del arma, irás por toda la ciudad con un ridículo punto de mira!

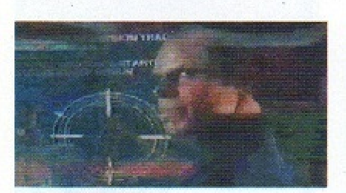
Pero, sin que sirva de precedente, voy a ser bueno. El sonido del juego es bastante bueno. Incluye media hora de música en formato Midi., que ambientarán tus partidas. Por lo demás, este programa cuenta en todo momento con un ambiente claustrofóbico, sacado directamente de las calles del peligroso Bronx.

Su historia es más sólida y aceptable que la de otros juegos del género, y además puedes jugar con hasta 15 jugadores más por vía módem.

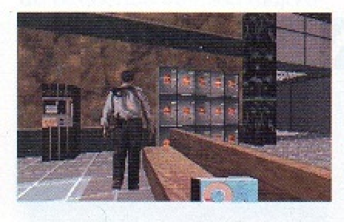
V. Sánchez













ALTERNATIVAS



DARK FORCES
LucasArts•Erbe
Nuestra mejor alternativa para este tipo de juegos.



WITCHAVEN
Capstone•Proein, S.A.
Anterior programa de los creadores de *Tekwar*.



Pro-Pinball: THE WEB

Emoción, nervios, un ritmo frenético y un montón de amigos a tu alrededor gritándote: "Hoy pagas tú los cafés, campeón". Así es un buen *pinball*. Lo demás es un juego de niños.

Cada cierto tiempo aparecen programas basados en el clásico *pinball* de bares y salas de juego. Unos suplen la falta de originalidad con mejoras técnicas; otros añaden mil efectos para mejorar la idea inicial. El juego que nos ocupa está en el primer grupo.

Si sólo te fijamos en el apartado gráfico, el juego se situaría a la cabeza, gracias a las resoluciones de pantalla que ofrece (desde unos "modestos" 640x480 *pixels* a 256 colores hasta los impresionantes ¡1024x768 *pixels* con 32768 colores simultáneos en pantalla¡).

Aún así, la bola se ha realizado con poca cabeza: está modelada con algún programa de 3D y tiene un brillo tan exagerado en el centro que, al moverse, a veces sólo distingues el centro, con lo que da la impresión de ser más pequeña de lo que es.

En cuanto al sonido, la verdad es que no destaca especialmente. Aunque, en general, no se pueda decir que sea malo, se ve eclipsado por la calidad gráfica, muy elevada, como he dicho.









No podemos decir lo mismo de la música, que posee una calidad perfecta al tratarse de pistas de audio CD, pero que resulta machacona, y termina haciendose pesada. Por ello, al final casi siempre se termina jugando sin música.

Lo que llama la atención es la perspectiva utilizada: una vista en 3D, como si estuvieses viendo la máquina del bar. Es original, pero para este tipo de juegos resulta más cómodo, mientras no se demuestre lo contrario, usar una perspectiva cenital.

Dispone de seis vistas distintas, pero tan similares que apenas notas la variedad. Además, tan sólo incluye un tablero, por lo que el producto final queda bastante pobre.

En definitiva, es un producto visualmente espectacular, pero no tan divertido como sería deseable para un juego de estas características.

L. F. FERNÁNDEZ

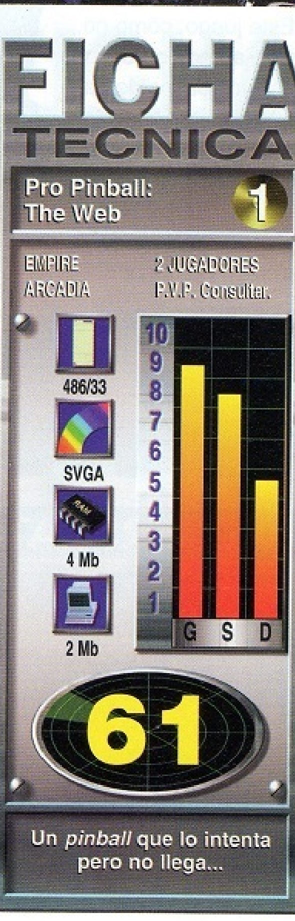
ALTERNATIVAS



TILT!
NMS•Virgin
Uno de nuestros juegos recomendados del mes pasado.



PINBALL ILLUSIONS
21st Century•Sin Determinar
Próximo *pinball* de los grandes maestros de Pinball Dreams.



Un *pinball* que lo intenta pero no llega...

SENSIBLE WORLD of Soccer

Si echas la vista atrás, recordarás uno de los juegos de fútbol con mas éxito de todos los tiempos. Tenía un manejo suave, rápido, con unas opciones de juego que lo hacían mas creíble que cualquier otro, y además un humor desbordante (sus graciosos personajes se convirtieron en el buque insignia de la casa programadora). . Su nombre era Sensible Soccer. Ahora, Sensible Software presenta una nueva edición de este juego, esta vez para CD-ROM, que pretende enganchar a los nostálgicos, pues los nuevos usuarios no caerán en las redes de un programa anquilosado.

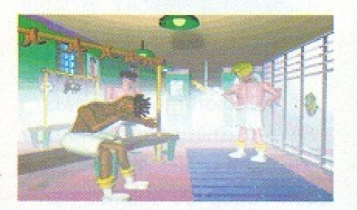
El problema más grave de Sensible World of Soccer es que se limita a copiar el original. Es, pues, un juego totalmente obsoleto en el mercado actual. Aún así, han aumentado los campeonatos, con una variedad inimaginable de equipos reales de todo el mundo, y posee un sonido



que no desmerece la calidad que puede ofrecer el soporte digital.

Pero lo mejor del juego es, sin duda, el vídeo de introducción, en el que verás unos simpáticos personajes, (en imagen real y "renderizada"), jugando un singular partido de fútbol, en el que el portero se dedica a leer el periódico, y los jugadores a rascarse los innombrables, todo ello aderezado con una canción "a tono".

Los requisitos del ordenador son bastante altos. En un 486, el juego va lento... ¡y es de una sencillez insultante!





TRAUMA

Aunque los textos aparezcan en inglés, ha sido completamente desarrollado en España. Está preparado para la exportación, pero la lengua de Cervantes es hablada por bastantes personas...

Apartándonos de lo referente al idioma, este es un arcade de *scroll* lineal, más conocido por "matamarcianos". Aquél es unas veces lateral y otras horizontal, dependiendo del camino que escojas. Una novedad sobre juegos de este tipo son los blancos prohibidos, con lo cual debes afinar tu puntería.

El juego está dividido en varios planetas que debes atacar y conquistar.

Para elegir la nave que vas a usar durante el combate, tienes seis posibilidades, desde cazas rápidos y débiles hasta auténticas fortalezas volantes, muy lentas.

También puedes jugar de manera simultánea con otra persona, con lo que las

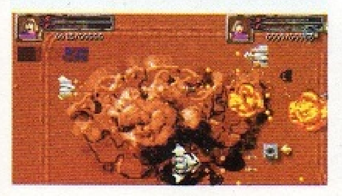


misiones se simplifican.

Para ser uno de los primeros programas distribuidos por Friendware de creación española, es bastante bueno. Aunque adolece de pequeños detalles mejorables, provocará largos ratos pegados al monitor. Desde aquí, deseamos la mejor de las suertes a esta nueva compañía española.

A. VEGAS





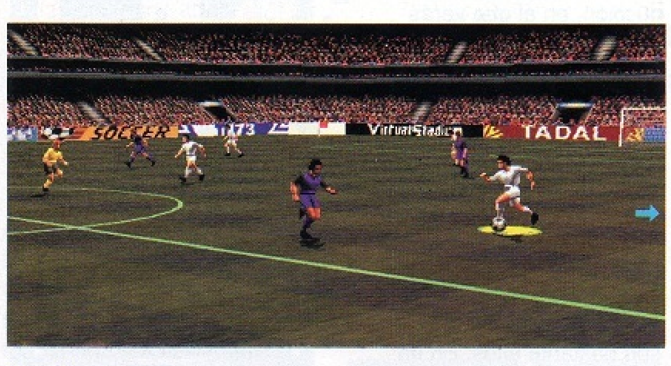






FIFA '96 Soccer

Ya no tienes que esperar al domingo por la tarde para ver la televisión y sentir todas las vibraciones del fútbol. Con este programa podrás sentir dentro de tu propia piel esa pasión que arrastra masas.





FIFA 96 Soccer es el resultado del duro trabajo del sello EA Sports de Electronic Arts, dedicado en exclusiva a la creación de simulaciones deportivas de alta calidad. El juego ha despertado una gran expectación, en gran parte por el éxito de su predecesor, *FIFA International Soccer*.

FIFA 96 Soccer tiene todo lo que cualquier aficionado del fútbol podría desear. Se pueden jugar partidos amistosos, torneos, *playoffs*, hasta ligas enteras. Contempla 12 ligas internacionales con sus equipos más destacados, por lo que incluye las características técnicas de nada más y nada menos que 3.500 jugadores profesionales.

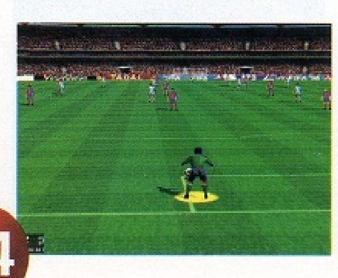
RECOMENDADO

Si no te gustan los equipos que te presentan, puedes crear un equipo personalizado con los mejores jugadores del mundo. Y eso no es todo.

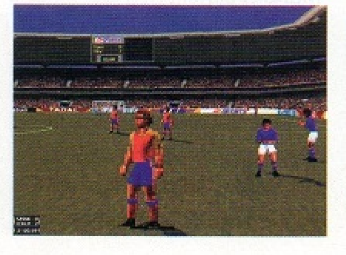
EA Sports ha utilizado su tecnología Virtual Stadium para conseguir el máximo realismo. El juego se desarrolla en un estadio virtual en 3D en el que la cámara se mueve con total libertad. Puedes ver el partido desde cualquier ángulo de visión. Hay, entre otras, una cámara situada en un punto alto del estadio o una que sigue muy de cerca el balón. En cada momento está la cámara apropiada. En los saques, por ejemplo, la cámara se sitúa en un lugar que abarca gran parte del terreno de juego para poder estudiar la situación y realizar la mejor jugada.

Por otra parte, el movimiento de los jugadores es una auténtica delicia. Los chicos de Electronic Arts han utilizado la tecnología Motion Design junto a estaciones gráficas Silicon Graphics para crear unos movimientos muy realistas. Como puede verse en las imágenes, los jugadores no son meros *sprites* animados, si no que son gráficos "renderizados". Todos los detalles han sido cuidados al máximo, desde las entradas a los otros jugadores para arrebatarles el balón hasta las piruetas del portero cuando intenta atraparlo. Gráficamente, el juego es impresionante.

















Los gráficos no son lo único bueno. El ambiente del estadio está muy bien reflejado. Las hinchas animan a coro a sus respectivos equipos, la emoción del público aumenta cuando se produce una jugada de peligro y el comentarista, si lo has activado, narra las jugadas como si de un auténtico comentarista deportivo se tratase. **FIFA 96 Soccer** incluye más de 15.000 palabras digitalizadas con nombres de jugadores y equipos y comentarios de las jugadas. Dichos comentarios no llegan a cansar, a pesar de que son un tanto repetitivos.

Además, la configuración admite muchas posibilidades. En todos los partidos puedes seleccionar la duración de cada tiempo, la calidad gráfica (VGA o SVGA), el estado del terreno de juego y el nivel de habilidad, etc. También puedes alterar las reglas del juego del fútbol y eliminar las faltas, los fueras de juego e incluso las lesiones. Antes de comenzar un partido puedes cambiar la estrategia de tu equipo, la cobertura de los jugadores, la formación y la alineación inicial. Con estas opciones puedes afinar el rendimiento de tu equipo de tal modo que el contrincante no suponga ningún problema.

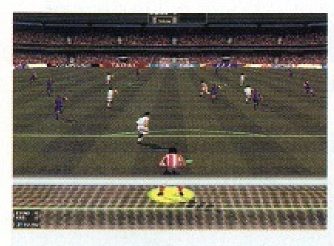
FIFA 96 Soccer es emocionante desde el principio, pero no resulta fácil de dominar en unas horas. Para facilitar la tarea, el programa te brinda la posibilidad de entrenar las jugadas más usuales: pared, penalti, saques de esquina, de falta, etc. Existen dos modos de práctica diferentes: Competitivo y No Competitivo. En el primero juegas contra el ordenador, que evalúa la sesión puntuando cada uno de los ejercicios completados con éxito. En el segundo juegas sin límite alguno, pero no se puntúa. En este último caso puedes elegir entre tres niveles de dificultad, con mayor o menor número de jugadores contrarios.

Como no hay nada más divertido que jugar con un oponente humano, puedes jugar por módem o con conexión serie directa. Este modo de juego incluye una opción de conversación con el contrario.

Pero un buen juego de fútbol no estaría completo sin una opción de repetición de la jugada (la famosa "moviola"). **FIFA 96** incluye una excelente opción de repetición de la jugada, que se maneja como un vídeo y permite realizar cuantos cambios de cámara creas necesarios para disfrutar de ese "golazo" que acabas de meter.

En resumen, **FIFA 96 Soccer** es un digno modelo a seguir que ha dejado el listón muy alto para las simulaciones deportivas venideras.

F. DE LA VILLA

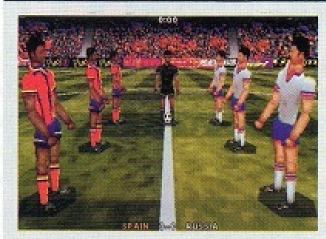








ALTERNATIVAS



ACTUA SOCCER
Gremlin•Arcadia
Otro juego de fútbol con gráficos poligonales.



DDM SOCCER '95
DDM•Abeto Editorial
Fútbol de un equipo de programación nacional.



ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Fútbol con equipos ficticios en perspectiva isométrica.

Muy poco tiempo después de la aparición de la segunda entrega de la belicosa serie, la casa Activision te presenta estos dos CD-ROMs con misiones y Mechwarriors nuevos.

MECHWARRIOR 2 Expansion Pack

Una vez más puedes introducirte en el interior de uno de estos famosos y temidos monstruos de la guerra. Estos CDs te ofrecen unas doce nuevas misiones e igual número de *mechs*, además de diez nuevos mundos, algunos de ellos muy bien realizados, como el que se encuentra en el interior del agua y el que se desarrolla en un ambiente nevado. Por lo que se refiere a las armas que puedes utilizar, no cambian tanto en cuanto a ellas en sí mismas, sino en cuanto al sistema que las coordina. Esto es, lo que cambia es la forma de controlarlas. Todos los cambios giran alrededor de otro marco: el clan del espíritu del oso. Debes prepararte para invadir la esfera interior y hacerte con el peligroso poder...

Por lo demás, en estos discos de actualizaciones disfrutas de las ventajas de la última versión de *Mechwarrior*. Así pues, como sabes, cuentas con un potente *zoom* que te acerca a los enemigos, un cómodo piloto automático, una útil cámara externa, etc.

La música está a la altura de las circunstancias, así como los efectos especiales, como no podía ser menos.

En cuanto a los gráficos, algunos de ellos son realmente preciosistas. Además, aceptan gran variedad de resoluciones, aunque muchas de ellas son prácticamente inviables para ordenadores inferiores a Pentium (como es el caso de la resolución 1024x768).

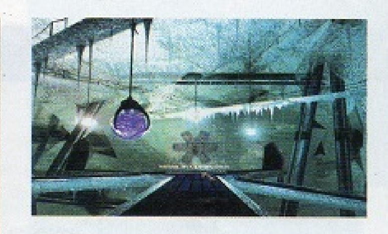
Si eres un apasionado jugador de *Mechwarrior*, estos dos CDs abrirán tus horizontes de futuro de manera insospechada. Pero sólo te lo recomiendo efusivamente si ya has agotado todas las posibilidades del *Mechwarrior 2* original. Si pasas por alto las posibilidades de éste y vas directamente a los dos discos que aquí te presentamos, te perderás la mayor parte del "jugo" del programa.

P. López

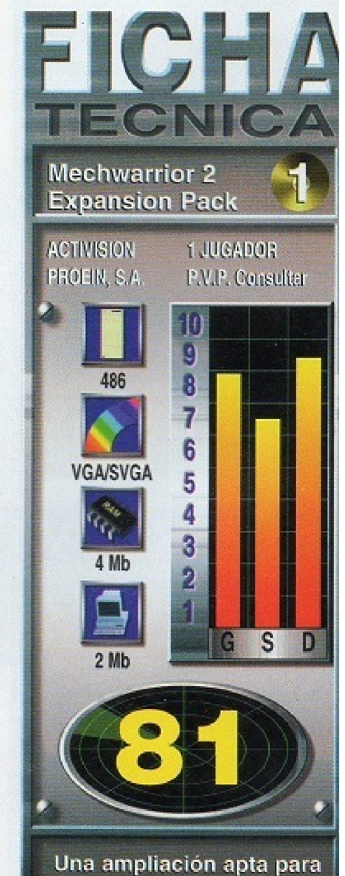




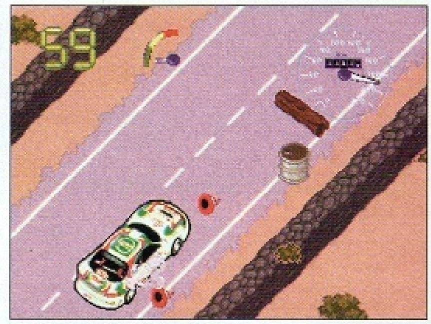




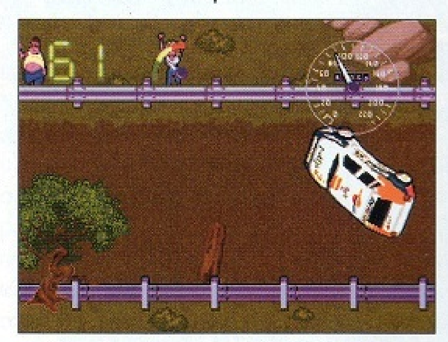




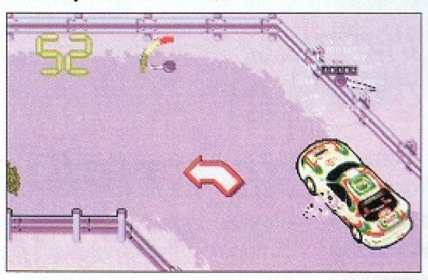
TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL DE RALLYS EN TU PC



Evita los obstáculos con la ayuda de las instrucciones de tu copiloto.



Gráficos y animaciones digitalizadas con sonido y música simultáneos.



30 Tramos diferentes de nieve, tierra y asfalto para poner a prueba tus reflejos.

PC Rally

P.V.P. 2.495 ptas.

REQUERIMIENTOS:
• PC 386 o superior • 4 Mb de memoria RAM • unidad lectora 3 1/2 HD • tarjeta gráfica VGA, • Compatible Sound Blaster y Gravis • 8 MB libres de disco duro

CONTIENE:
• 2 Disquetes HD con el programa, gráficos digitalizados, 30 circuitos, efectos sonoros y música.
• Un completo manual que incluye datos sobre los pilotos, fotos, circuitos y calendario del mundial.

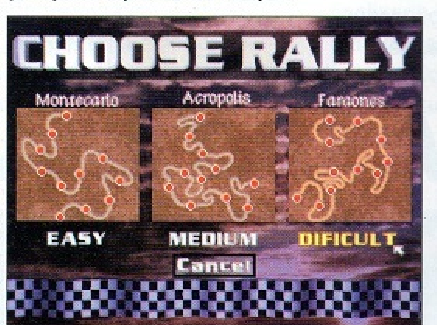
ROAD BOOK

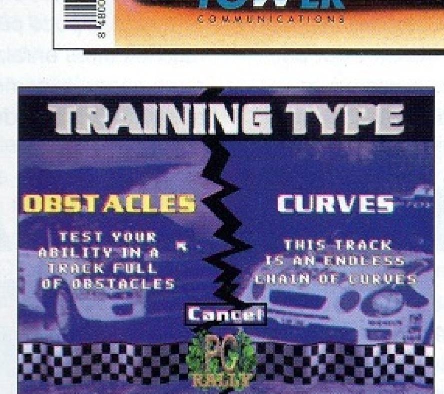
30 Tramos diferentes con arena, nieve y asfalto para poner a prueba tus reflejos.

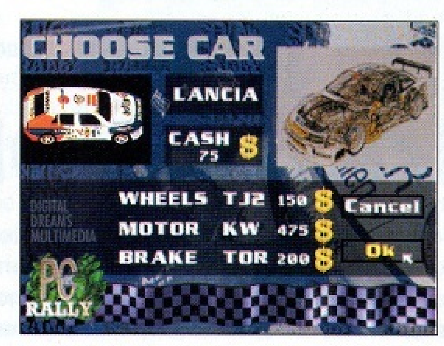
Conduce a toda velocidad el Toyota Célica o el Lancia Delta HF Integrale en los circuitos del mundial.

TOWER COMMUNICATIONS

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA







¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2495 PTAS

CON LA GARANTÍA DE



olicita PC RALLY enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC RALLY por 2495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población..............................

Provincia...C.P ....Fecha de nacimiento..............................Profesión.......................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº...de fecha..........................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta................Nombre del titular, si es distinto.............................

TOWER COMMUNICATIONS

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

REPORTAJE

La era del Rol



Una forma de jugar pensada en un principio para la diversión de un grupo de amigos tiene una gran aceptación entre los usuarios: el rol, un género misterioso y arrebatador.

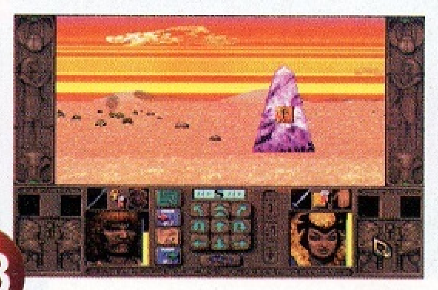
Uno de los géneros más fuertemente arraigados dentro del mundo de los videojuegos son los *Rol Play Game* o RPG. Su nacimiento es parejo al de la informática. Los primeros juegos se desarrollaron sobre terminales de texto, por lo que carecían totalmente de gráficos que animaran la acción. Pero la enorme adictividad que producen les permitió en seguida convertirse en programas de culto entre los aficionados, enlazando con los juegos de mesa y los libros relacionados. Con la proliferación de los PCs, dotados ya de un monitor gráfico, las anteriores aventuras, casi conversacionales, añadieron colorido y forma a unos personajes que debían deambular por oscuros mundos plagados de laberintos.

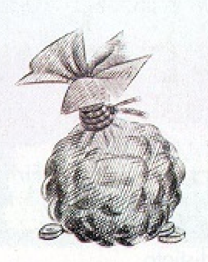
Aparecen en este momento conversiones de clásicos del tablero como *Heroes of the Lance* o la saga de *Dungeons & Dragons*. Desde ese momento, muchos han sido los programas que poco a poco han ido surgiendo en el mercado. Algunos un poco puristas, muchos otros enraizados con otros géneros, como la videoaventura o el arcade, pero todos dotados del mágico poder de seducción del viaje espacio-temporal a una dimensión donde el bien y el mal luchan cara a cara. Bienvenidos a nuestro viaje...

A. J. NOVILLO

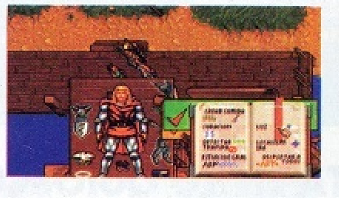
RAVENLOFT 2

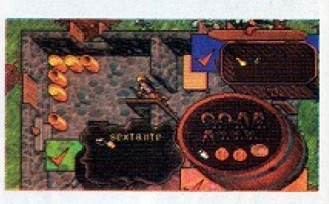
Como a menudo ocurre en del mundo del rol, los juegos dar lugar a sagas en algunos casos inacabables, como la serie *Ultima*. Este es el caso de *Ravenloft*, título que dio origen a esta secuela. Desgraciadamente, existe demasiado paralelismo entre ambos productos, lo cual resta interés al desarrollo del juego. Unos buenos gráficos en baja resolución y unas espectaculares animaciones enjugan la carencia de un argumento más original de un programa que no ocupa más que un CD-ROM.





SAGA ULTIMA



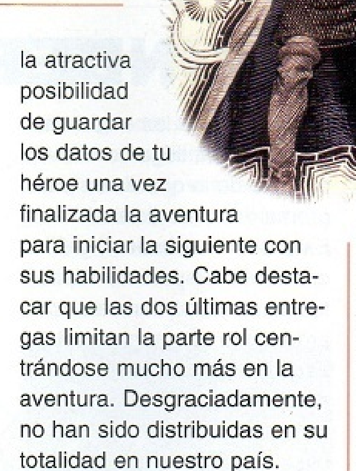


La más mítica, longeva y valorada saga de rol de la historia del software lúdico. Alcanzó hace poco su novena entrega, aún con mucha salud. Un vistazo a sus diferentes entregas te permite observar la evolución de los juegos de rol. Desde unos inicios "textuales" hasta gráficos tridimensionales en la línea de antiguos juegos de **Ultimate** para Spectrum, pero en 256 colores. Su programador, Richard Garriot (más conocido en estos lares por Lord British), es uno de los personajes más excéntricos del mundo del sofware de entretenimiento, y se refleja en sus programas. Próximamente, los usuarios norteamericanos de Internet disfrutarán de la versión en red de la saga.

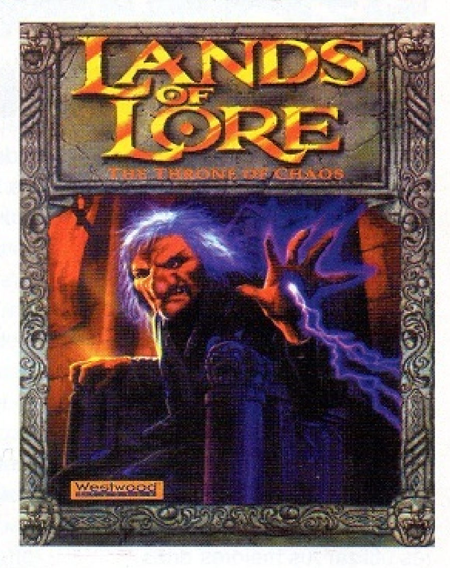


SHADOW CASTER

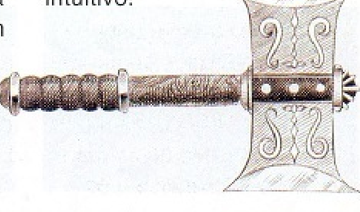
Un producto que aúna dosis de arcade tridimensional con aventura rol, dando lugar a un resultado similar a *Heretic* o *Hexen*, pero con mayor porcentaje de rol. Programado por los realizadores de los títulos mencionados, tu objetivo es recorrer un castillo conduciendo a un grupo de aguerridos héroes, luchando contra todos los lacayos del malo de turno. Además, debes recolectar todas las riquezas que halles a tu alcance. Asimismo, dispones de la posibilidad de usar todo tipo de hechizos, que encontrarás a lo largo de la aventura. Tienes que defenestrar a tus enemigos y salvar una vez más el universo.



LANDS OF LORE



Los autores de los prestigiosos juegos *Eyes of the Beholder I y I, Westwood Studios*, te presentan una nueva aventura mágico-trágica en la que deberás ayudar al rey Ricardo a liberar el reino de los malvados influjos de una pérfida bruja que, amparada en sus hechizos, desea hacerse con el poder absoluto. Con la calidad gráfica habitual en los productos de esta compañía, no defraudará a los más rudos jugadores de rol, y es una buena opción para todos aquellos que deseen introducirse en el mundo del rol de un modo muy sencillo e intuitivo.

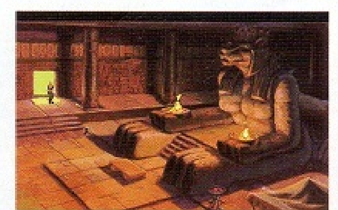


QUEST FOR GLORY

Una saga de cuya cuarta parte pronto disfrutaremos, que reúne con acierto elementos de rol con un conjunto que sigue la tradición de las videoaventuras habituales de Sierra On-Line. Dispondrás de la posibilidad de escoger entre tres héroes de marcadas diferencias para resolver el juego, cada uno de los cuales te permitirá realizar diferentes acciones. Así, se te abre la posibilidad, relativa por supuesto, de llegar por distintos caminos hasta el final. Posee la atractiva posibilidad de guardar los datos de tu héroe una vez finalizada la aventura para iniciar la siguiente con sus habilidades. Cabe destacar que las dos últimas entregas limitan la parte rol centrándose mucho más en la aventura. Desgraciadamente, no han sido distribuidas en su totalidad en nuestro país.







PC ROL CRUSADERS

Uno de los primeros juegos de rol castellano, creado por la compañía española DDM . Posee el aliciente adicional de venir acompañado por el juego de tablero equivalente, lo cual te permitirá compaginar tus aventuras en el PC con el juego en común con tus amigos. En este caso, te verás trasladado a la época de las cruzadas, donde tomarás el control de cuatro templarios que deben resguardar el arca de la alianza de las manos del infame Belasco, que pretende usar su poder sin igual para crear una orgía de sangre y fuego sobre la Tierra. A través de doce niveles, avanzarás por un mundo de cuidados gráficos tridimensionales y sonidos espectaculares, donde deberás enfrentarte a diversos enemigos. A su vez, podrás escoger también un modo de juegos similar al de tablero, donde tus movimientos estarán cuantificados por las tiradas de unos dados virtuales. En conjunto, con **PC Rol Crusaders** tienes un programa español a la altura de los títulos internacionales.

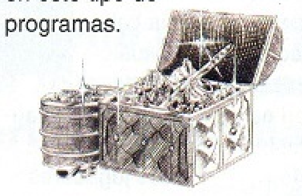






MENZOBERRAZAN

Uno de los más completos juegos de rol aparecido en el mercado en los últimos meses. Seguidor de la tradición de los clásicos de la serie *Dungeons & Dragons*, en esta ocasión tu misión es rescatar a tus amigos secuestrados en una tierra extraña. Para ello, deberás recorrer un completo "mapeado" en el que encontrarás amigos y enemigos con los que deberás utilizar tus mejores artes para llevar a buen fin la aventura. Incluye un completo generador de personajes y posibilidades tan atractivas como la de volar. Unos buenos gráficos y un suave *scroll* que simula el movimiento natural son las llaves que, unidas a un buen guión, dan el carácter de completo a este programa, que hará las delicias de los habituales del rol e incluso gustará a los profanos en este tipo de programas.







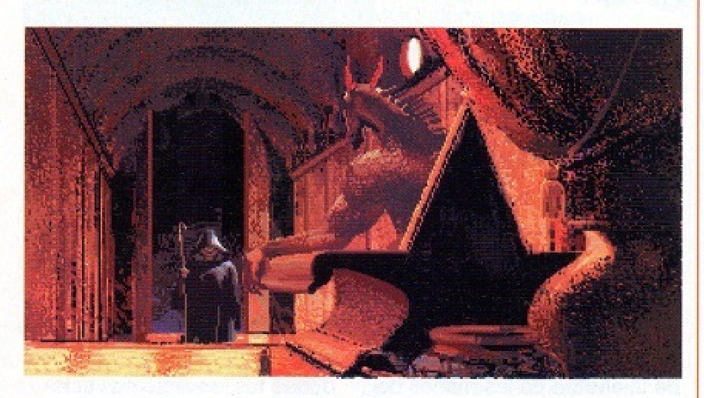
WIZARDRY: CRUSADERS OF DARK SAVANT.

Una de las sagas de mayor difusión al otro lado del charco, llegó a España con este capítulo. Siguiendo la línea argumental más tradicional, debes salvar el universo de las pérfidas garras del malvado de turno, en este caso un Hechicero. Recorres el mundo de Lost Guardia, solventando los *puzzles* y trampas que encontrarás en tu camino. Para ello, dispones de seis personajes que puedes escoger entre múltiples razas y profesiones. Su realización técnica es algo anticuada, pero es muy jugable.





DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER



Continuación de uno de los títulos de más prestigio de los últimos años en el mundo del rol, se encuentra arraigado dentro de la mítica serie *Dungeons & Dragons*. Con semejantes antecedentes, este juego promete calidad. Esta vez deambulas por Dark Sun, un planeta sin rey. Tu misión es evitar la subida de un tirano, y conseguir todo el oro posible para hacer más llevadera la aventura. Todo está implementado con un sistema de sencillos gráficos bidimensionales de visión cenital. Es de agradecer la traducción íntegra de textos.



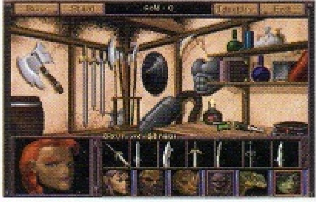
THUNDERSCAPE

De la mano de los creadores de *Ravenloft*, llega un nuevo ejemplo de lo que es un programa de rol tradicional. Extensos "mapeados", gráficos correctos pero no espectaculares y un interesante argumento que te hará estar pegado a la pantalla durante horas. En este caso se ha escogido una perspectiva en primera persona que tiene poco de original, pero que permite un completo control del juego. Es más original la posibilidad de observar el mapa del territorio que has recorrido, que aparecerá en modo tridimensional y te evitará la engorrosa necesidad de tener que realizar el mapa por tu propia cuenta.









ULTIMA UNDERWORLD

Dos partes conforman la saga laberíntica basada en la leyenda ya narrada en el programa *Ultima*. Ahora avanzarás por laberintos al más puro estilo *Doom* o *Dark Forces*, recogiendo objetos mientras acabas con los cientos de enemigos que te saldrán al paso continuamente. Aunque los gráficos se han quedado anticuados para lo que son los juegos de este tipo, merece la pena recorrer el interior de estos mundos.

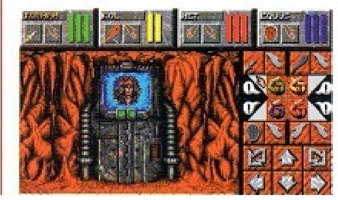


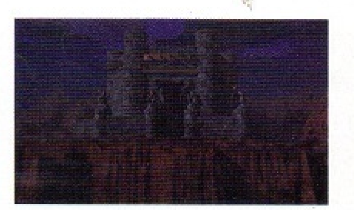
DUNGEON MASTER

Enésimo programa en el que las fuerzas del mal tratan de dominar el mundo para convertirlo en un holocausto de degeneración y lujuria. Como si no tuviéramos bastante. En este caso deberás recorrer un país hasta poder trasladarte a una dimensión paralela donde viven los demonios y dejarles encerrados para siempre. Para ello, dispones de un amplio elenco de protagonistas, cada uno de una raza diferente con distintas cualidades, que vienen prefijadas y que no tendrás la posibilidad de variar. Sin embargo, podrás cambiar a los héroes durante el transcurso de la lucha, para aprovechar mejor sus habilidades.







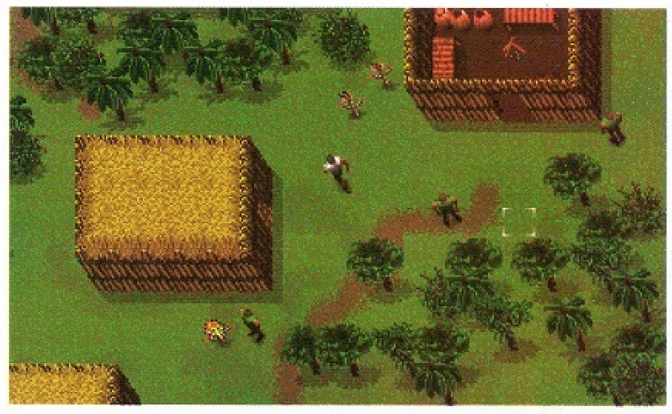


STONEKEEP

Se trata, sin ninguna duda, del futuro en el mundo RPG. Uno de los programas que promete revolucionar lo hasta ahora visto en los juegos del género. Por primera vez, podrás disfrutar de unos excepcionales gráficos en alta resolución. Un completo bestiario de terribles enemigos con un aspecto más siniestro que nunca intentará impedirte el correcto cumplimiento de la misión que te han asignado. Llegará dentro de no mucho tiempo a nuestras pantallas y será un programa a tener muy en cuenta. Pronto tendrás más información en el interior de las páginas de esta revista.

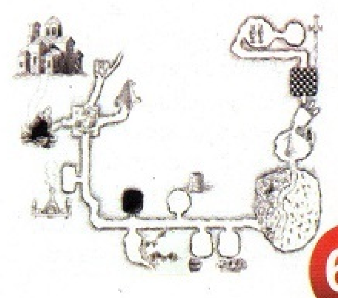


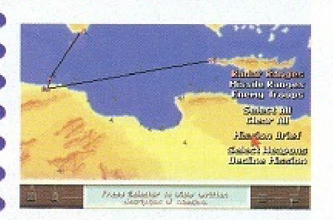


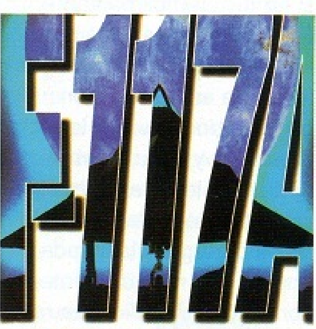


JAGGED ALLIANCE

Este juego de Sir Tech Software es otro de los grandes programas de rol que no han traspasado nuestras fronteras, privándonos de una diversión segura. El argumento cambia radicalmente respecto a la mayoría de juegos de rol de este artículo, ya que se trata de un juego basado en ejércitos militares de nuestro tiempo, y el protagonista es un soldado de élite de una conocida potencia militar. Como ves, se trata de una especie de "modernización" del rol, con una historia actual. Quizá es un intento de llegar a todo tipo de gente.



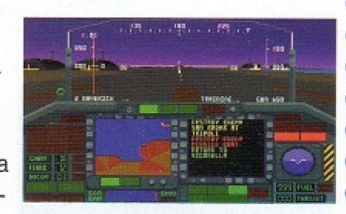






F-117A

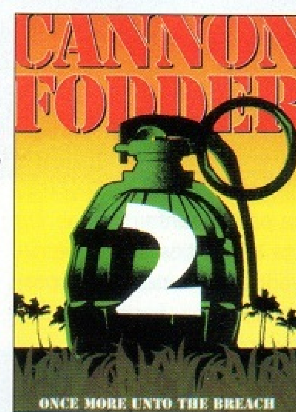
El caza F-117A, también conocido como "caza invisible", ha sido siempre uno de los aviones más admirados por los aficionados a los simuladores de vuelo, gracias sobre todo a sus espectaculares especificaciones técnicas, que hacen de él el compañero perfecto para una buena tarde frente al ordenador. Aunque el juego se ha quedado algo anticuado, sigue siendo un gran divertimento para todos los publicos.





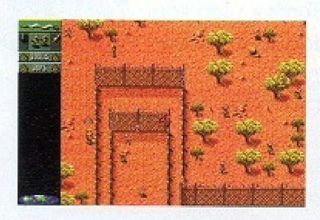
Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 pesetas

CANNON FODDER 2

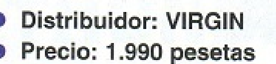


Los chicos de Sensible Software se marcaron un gran tanto, después de su excelente programa *Sensible Soccer*, con la primera entrega de *Cannon Fodder*, un arcade bélico, que, aunque con gráficos diminutos, contaba con una jugabilidad insuperable.

Esta secuela perdió gran parte de la valoración que realmente merecía debido a que era exactamente igual al programa original, sin aportar nada nuevo, si exceptuamos el cambio de color de las diferentes fases. Hoy en día, si no conoces el juego te lo recomiendo, por supuesto. De todas formas, como no creo que lo desconozcas, está pasado de moda.



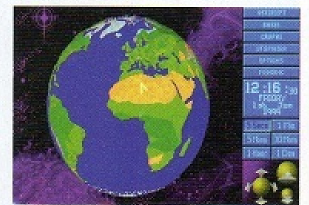




Distribuidor: VIRGIN
Precio: 1.990 pesetas

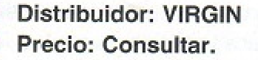
PACK POWER, CORRUPTION & LIES

Este *pack* de la colección White Label de Virgin contiene cuatro de los juegos más divertidos de hace tres años. El más destacado es, por supuesto, el inefable **Dune II**, el juego de estrategia de Westwood Studios.

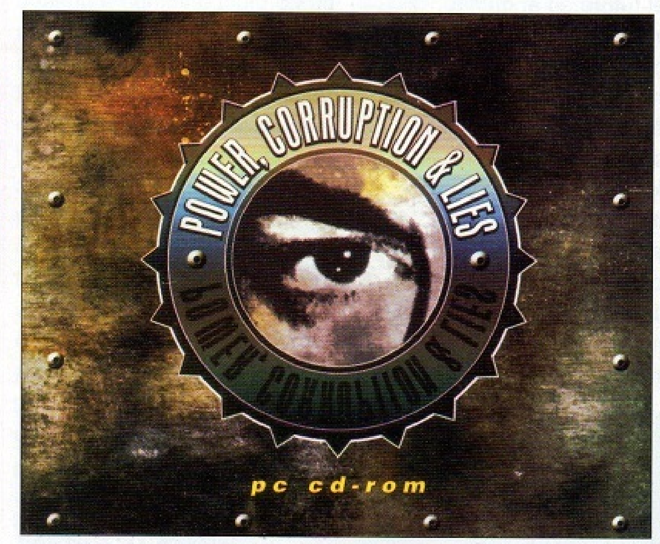


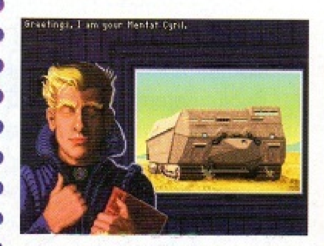
En su trayectoria le acompañan un simulador de vuelo como **F-14 Fleet Defender**, un programa estratégico de gran calibre como es **X-COM**, de Microprose, y la aventura gráfica **Beneath a Steal Sky**. En resumen, un *pack* de juegos de lo más recomendable.



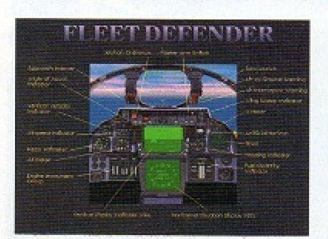


Distribuidor: VIRGIN
Precio: Consultar.











"WingMan te da máximo control.
¡Te lo digo yo, colega!"

Billy Mather
Guerrero supremo del Cyberespacio

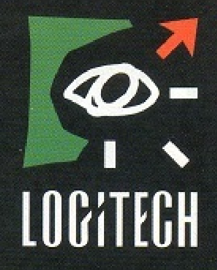
- *Dispara a tope con botones antideslizantes perfectamente colocados.*
- *Prueba la palanca que te da más agarre y un verdadero control.*
- *Base pesada que evita deslizamientos y resbalones.*
- *Fácil conexión a cualquier conector de 15 pines.*
- *¡Este cable se pasa de largo!*
- *Garantía de 1 año del líder mundial en dispositivos de señalización.*

Wingman™
Optimo comportamiento con control de aceleración.

Wingman™ Extreme
La experiencia suprema en comportamiento y control de juegos tridimensionales.

WINGMAN™ EXTREME.

Preferido en todas partes por los guerreros de los juegos tridimensionales. Logitech marca la diferencia. Juega con ventaja en uno de los siguientes puntos de venta: KM Tiendas, Centros Comerciales PRYCA (con dpto. de Informática) y Tiendas de Informática Logic Control **o llama a LOGITECH al 93-4192257.**



LAS TARJETAS GRÁFICAS 3D

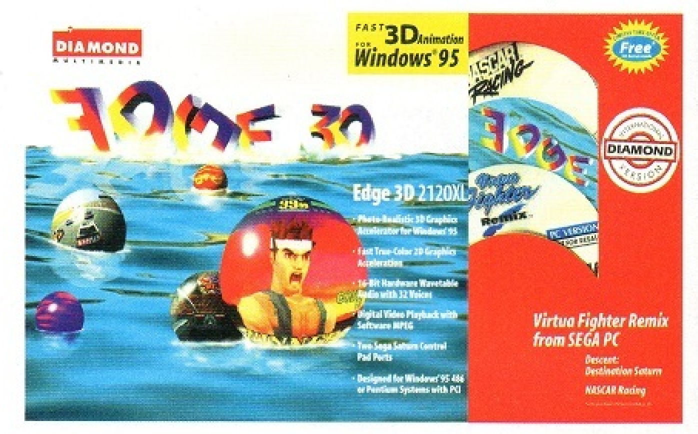
Este mes os presentamos las nuevas tarjetas gráficas 3D que están surgiendo como la espuma en Estados Unidos este año. Su objetivo es la mejora de la velocidad en la generación de polígonos: ahora pueden llevarla a cabo mediante hardware.

Aunque son muchas las compañías que están preparando su desembarco en este nuevo mundo de las tarjetas 3D, dos empresas parece que se llevarán el gato al agua:Creative Labs y Diamond. La primera es de todos conocida por su amplia gama de tarjetas de sonido Sound Blaster, mientras que la segunda cuenta en su haber con las excelentes tarjetas aceleradoras de la serie Stealth.

En esta ocasión os presentamos **Edge 3D 2120XL**, de Diamond Multimedia, una tarjeta ideal para los incondicionales de los juegos de ordenador. Se trata de una tarjeta multifunción que integra gráficos, sonido y vídeo en un mismo *slot* PCI. Es *Plug and Play* y está especialmente diseñada para los ordenadores 486 y Pentium que tengan instalado el nuevo sistema operativo Windows 95.

La característica principal de la tarjeta es la aceleración de gráficos en tres dimensiones. En la actualidad, los juegos tienden cada vez más a utilizar gráficos realizados en tres dimensiones combinados con técnicas de mapa de texturas. **Edge 3D** incorpora diversas funciones para acelerar estas tareas, que consumen tanto tiempo de proceso. Para que te hagas una idea de sus posibilidades, la tarjeta arroja un rendimiento de generación de imágenes de 12 millones de *texels* por segundo y es capaz de dibujar 300.000 polígonos de 50 *pixels* con mapa de texturas, también por segundo.

Incluye funciones que mejoran del aspecto final de la imagen, como "mapeado" de texturas escalable y corregido según la perspectiva, iluminación difusa y especular, efectos *phong* y *gouraud*, mezclado alfa para efectos de niebla, etc. Todos estos detalles bastarían para hacer de **Edge 3D** una buena tarjeta multimedia, pero lo mejor es que no acaban ahí sus posibilidades. También incluye aceleración de gráficos True Color en 2 dimensiones y técnicas de doble *buffer* para obtener una animación mucho más suave.

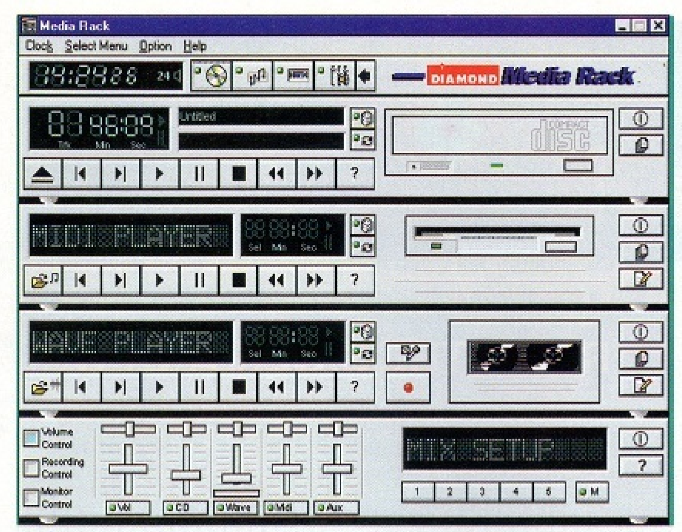


La tarjeta soporta un máximo de 32 *bits* de color por *pixel* (un billón, con b, de colores) y la resolución más alta que puede alcanzar es de 1280 x 1024 *pixels* a 256 colores. Eso sí, viene acompañada por un *mega* de memoria DRAM ampliable a dos *megas*, y estas características no pueden ser utilizadas hasta incorporar el segundo *mega* de memoria.

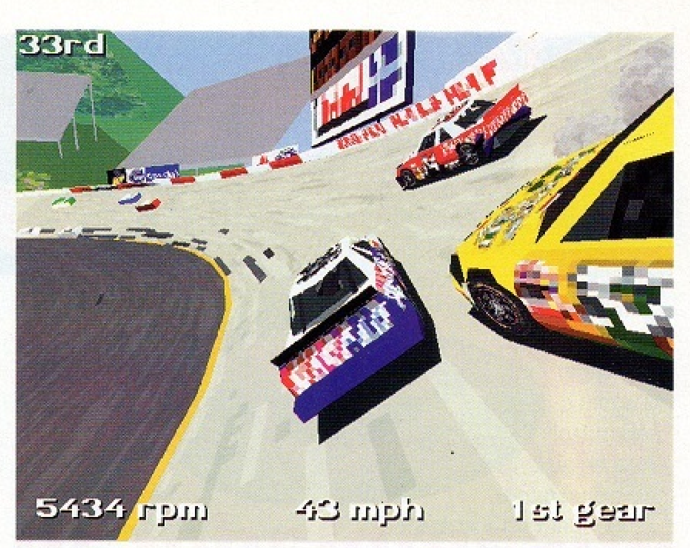
Otro punto fuerte de **Edge 3D** es el sonido, con sus 16 *bits* de síntesis por tabla de ondas. La diferencia entre la utilización de este método y la generación de sonido mediante un *chip* FM es, sencillamente, abismal. La síntesis por tabla de ondas ofrece un sonido de mucha más calidad al reproducir con bastante fidelidad el sonido producido por los instrumentos reales. La tarjeta dispone de 50 canales digitales en estéreo



Los efectos de luces están realmente conseguidos, imitando perfectamente a los de la máquina recreativa original.



Esta tarjeta cuenta con su propia tabla de síntesis por ondas (en inglés, *wavetable*), con lo que posee soporte Midi bajo Windows.



Lo cierto es que la versión del programa *Nascar Racing* no mejora especialmente en lo que es calidad, pero sí en velocidad.

de 50 KHz y es compatible General MIDI. Dispone de una entrada de micrófono, una entrada de línea y, por supuesto, de una salida de sonido. Además, en el paquete se adjunta un cable de CD-ROM de conexión directa a la tarjeta con los conectores más utilizados por los fabricantes de estos aparatos.

En lo que a posibilidades de vídeo se refiere, la tarjeta soporta reproducción de vídeo digital con efectos especiales y es capaz de reproducir vídeos con formato MPEG mediante software.

Pero una buena tarjeta orientada a juegos no estaría completa sin la posibilidad de conectar periféricos como *joysticks* y *pads*. **Edge 3D** viene acompañada por un adaptador con conector de *joystick* de 15 *pines* para conectar tu *joystick* directamente a la tarjeta y por un conector adicional para dos *pads* de la SEGA Saturn.

EL SOFTWARE

El paquete de la tarjeta incluye un disquete y 3 compactos con software especialmente indicado para **Edge 3D**. El disquete trae el programa de instalación necesario para configurar la tarjeta bajo Windows 95. Uno de los compactos contiene todo el software de la tarjeta, ficheros de ejemplo y otros *drivers*. Los otros dos CDs son juegos, concretamente *Virtua Fighter Remix* de SEGA y *Nascar Racing*.

El software de la tarjeta es bastante completo. Incluye un reproductor de discos compactos, un reproductor de canciones MIDI, un grabador de sonidos, un reproductor de ficheros WAV, una mesa de mezclas y un programa para componer música. Todos son muy sencillos y, a la vez, bastante completos.



Por fin los juegos para PC logran una calidad excepcional en lo que a polígonos se refiere, al tratar este aspecto por hardware.



El juego *Virtua Fighter* de Sega PC es el primer título que ha sido exclusivamente diseñado para la tarjeta de Diamond.

Donde realmente queda patente la potencia de la tarjeta es en los juegos. *Virtua Fighter* está muy bien adaptado al PC, y consigue producir la sensación de tener la máquina recreativa en casa. Se trata de un juego de lucha con gráficos tridimensionales en el que los cambios de ángulo de visión son constantes. La calidad gráfica conseguida es muy buena, aunque para alcanzar el máximo se necesita un ordenador muy potente. Por otro lado, el programa *Nascar Racing* es un vertiginoso juego de carreras con espectaculares accidentes. Esta versión destaca, cómo no, por sus excelentes gráficos. El juego, por lo demás, es prácticamente igual al que ya conocemos. La tarjeta ha sido probada en un Pentium a 100 MHz con 16 *megas* de memoria y los resultados obtenidos con estos juegos ha sido muy satisfactoria.

Una cosa más: con la compra de la tarjeta se puede conseguir una copia de *Descent: Destination Saturn*, una versión especial del conocido *Descent* para **Edge 3D**, con 15 niveles distintos.

En definitiva, la tarjeta **Edge 3D** ha demostrado ser una estupenda tarjeta multimedia capaz de cubrir las necesidades de muchos usuarios de ordenadores, y especialmente de todos los enamorados de los videojuegos.

F. de la Villa

Introducción al lenguaje ensamblador (I)

Con este artículo iniciamos una introducción al lenguaje de ensamblador, con el fin de ayudarte a dar ese primer paso, tan difícil, que siempre es necesario cuando vas a utilizar algo desconocido.

No pretendemos ni que te conviertas en un auténtico experto en la programación en ensamblador ni que te olvides de otros lenguaje de programación; simplemente intentamos acercarte otra manera de hacer ciertas cosas (y sólo "ciertas cosas"). Así, el ensamblador es bueno para realizar pequeñas rutinas, pero no para perpetrar monstruosos listados.

¿QUÉ ES EL LENGUAJE ENSAMBLADOR ?

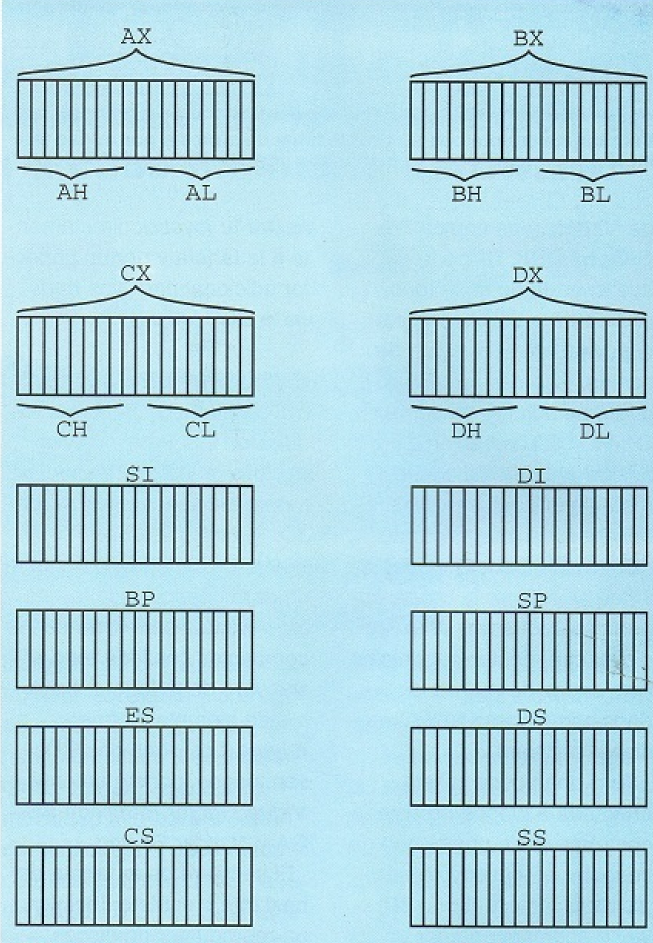
Los microprocesadores trabajan en código maquina, lo que se denomina "instrucciones del micro", pero estas instrucciones son ristras de códigos numéricos imposibles de memorizar. El lenguaje ensamblador es el que resulta de sustituir cada código de instrucción con un nombre abreviado. Un código, por ejemplo, es 90H; a simple vista no dice nada, pero el microprocesador ejecuta esta instrucción, denominada "No OPeración" ("no realizar ninguna operación"). En lenguaje ensamblador se utilizaría como la instrucción NOP.

¿POR QUÉ NECESITAMOS EL LENGUAJE ENSAMBLADOR EN VIDEOJUEGOS?

Incluso para los compiladores más potentes, el lenguaje ensamblador es más rápido que el lenguaje C, para no hablar de otros lenguajes interpretados, como Qbasic. En el principio de los tiempos, todos los juegos se desarrollaban en ensamblador puro 100%, cosa que, aun siendo una marca de calidad, es una de las tareas más complicadas y tediosas que existen. En los tiempos que corren, con compiladores potentes, extensores del dos (Modo protegido de 386), etc., es casi impensable crear un videojuego enteramente en ensamblador.

Sin embargo, la práctica más usada es la creación de pequeñas rutinas en ensamblador que realicen funciones como pintar *pixels* y líneas, realizar efectos, etc. En definitiva, en todos los casos en los que necesites la velocidad de la luz, o más rápida todavía, si cabe, para realizar cualquier tarea (por ejemplo, el listado que te entregamos en el número anterior de la revista), te daría un resultado mucho mejor si lo hubieras hecho en ensamblador. De recoger un rango de valores desde 0 a 21 en Basic, puedes hacerlo de 0 a 500 gracias al ensamblador.

Como muestra, valga este listado en Ensamblador y en BASIC: se llena la pantalla de puntos de color



Estos son los registros más importantes dentro de la CPU del ordenador; los deberás tener en cuenta al utilizar ensamblador.



rojo, con mucha diferencia de tiempos.

En Ensamblador:

```
code SEGMENT
ASSUME cs:code,ds:code
ORG 100h
cominic: jmp inicio
nota  db '(c) 1995 Twins
Soft',13,10,13,10,0
inicio: mov ax,13H
      int 10H
      mov ax,0a000h
      mov es,ax
      mov di,0
      mov cx,32000
      mov ax,0001h
      rep stosw
      mov ax,4cH
      int 21H
 code ENDS
 end cominic
```

En Basic:

```
SCREEN 13
FOR n = 1 TO 200
FOR m = 1 TO 320
PSET (m, n), 1
NEXT m
NEXT n
```

Antes de empezar, ten mucho cuidado con volverte loco con el lenguaje ensamblador: no debes usarlo para todo. Úsalo eficientemente y sólo cuando realmente lo necesites. De otra forma, tu código se hará extremadamente complejo y muy poco "portable". (Recuerda además que en juegos como *Doom* sólo tienes unas pocas rutinas en ensamblador y el resto es código optimizado en C). Si necesitas usar más de 1000 o 2000 líneas de código ensamblador, lo mejor es que te olvides de ese juego y lo empieces de nuevo con otra implementación distinta o una nueva aproximación al problema que te preocupe.

¿QUÉ SON LOS REGISTROS DE LA CPU?

Los registros de la CPU son un grupo especial de localizaciones de memoria situadas en la propia CPU. Pueden considerarse algo así como un grupo permanente de variables enteras.

Los registros de los que nos ocuparemos son AX, BX, CX, DX, SI, DI, BP, SP, ES, DS, CS, y SS. Cuatro de ellos (AX, BX, CX, DX) pueden dividirse en dos y ser tratados como pares de variables de 8 *bits* de la siguiente forma:

- AX se divide en AH y AL, siendo respectivamente la parte alta y baja del registro.
- BX se divide en BH y BL, siendo respectivamente la parte alta y baja del registro.
- CX se divide en CH y CL, siendo respectivamente la parte alta y baja del registro.
- DX se divide en DH y DL, siendo respectivamente la parte alta y baja del registro.

¿PARA QUÉ SE USAN LOS REGISTROS ?

Divididos por sus funciones y su utilidad en registros de uso general, registros de segmento y registros de *flags*, su uso es el que te mostramos a continuación.

Registros de uso general. Estos registros son los utilizados en la ejecución general de los programas. Por lo demás son, en la mayor parte de los casos, totalmente intercambiables. Sin embargo, cada uno de ellos tiene "talentos" especiales.

AX: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales así como para resultados matemáticos.

BX: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales e indexaciones.

CX: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales y contadores.

DX: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales.

BP: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales, manejo de *offsets* e indexaciones.

SI: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales y como la fuente en operaciones de movimiento de datos.

DI: 16 *Bits* utilizados para propósitos generales y como el destino en operaciones de movimiento de datos.

Registros de segmento. Estos registros son utilizados como apuntadores a segmentos. Un segmento es un bloque de 64 K de memoria que representa un área que tiene una función específica.

DS: El segmento de datos, usado para apuntar al área activa en la que se hace referencia a los datos.

CS: El segmento de código, utilizado para apuntar al lugar desde donde el código es ejecutado.

ES: El segmento extra, usado como alias de otro segmento o para apuntar a otro bloque de 64 k de interés. Funcionar como alias significa proporcionar un nombre adicional para un objeto, de forma que se pueda acceder a él por ese otro nombre.

SS: El segmento del *Stack* (o Pila), usado para apuntar a la porción de la memoria utilizada como pila.

IP: Este registro apunta a la instrucción que se está ejecutando.

Registros de *Flags*. El registro de *Flags* mantiene el estado de la CPU. Así los *flags* de Z (cero) y C (Acarreo), a este registro no es posible acceder directamente, pero puede ser leído mediante el uso de instrucciones.

J. Rodríguez

LOS MICROPROCESADORES 80X86

¿Quién no conoce a la familia más famosa de microprocesadores de todos los tiempos? Cualquiera que lleve unos añitos con un ordenador en sus manos, habrá por lo menos oído hablar de 5 de sus miembros:

- **8086**, el *micro* más básico de todos. (Conocido en los famosos XT).
- **8088**, idéntico al 8086 en cuanto su estructura. La diferencia radica en que internamente es de 16 *bits*, como 8086, pero externamente es de 8 *bits*, con lo que necesita dos ciclos de máquina para leer una palabra o *Word* (16 *Bits* de datos). Esto se debe a problemas de compatibilidad con antiguos modelos.
- **80186**. Es un 8086 con 2 canales DMA programables y 3 *timers* (no llegó a utilizarse en los ordenadores personales, pero se usa para controladoras de disco, etc.)
- **80188**, similar a 80186.
- **80286**. Éste es de una generación distinta de *micros*. Posee ya un sistema de manejo de memoria, con lo que se pueden manejar más de 640K de memoria.
- **80386**, el *micro* de la revolución. Dispone de instrucciones de 32 *Bits*, manejo de la memoria en modo protegido, y además se puede acceder a la memoria del ordenador de forma lineal, sin reparar en los 640 Ks iniciales.
- **80486**. Es fundamentalmente un 80386, pero con una caché interna y con el coprocesador incorporado dentro del *micro*.

Aparte de éstos, están los famosos **Pentium** y **Pentium Pro**, los cuales tienen potencia excesiva para los juegos. De todas formas, actualmente cada vez son más necesarios. Son los más potentes hasta ahora, desarrollados por Intel, con tecnología superescalar, predictores de salto, cachés de datos, aproximación a los 64 *Bits*, etc.



Este mes os presentamos en nuestra sección share dos muy buenos arcades, de muy diferente corte y estilo, pero ambos capaces de producir horas de diversión. El primero es un "matamarcianos", y el segundo un programa de plataformas.

RADIX

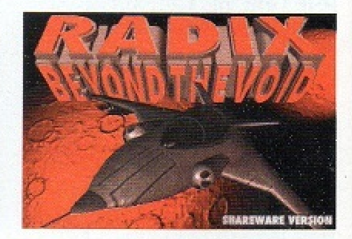
Epic Megagames presenta un arcade espacial que te recordará más a *Rise of the Triad* que a *Raptor* (ambos de la misma casa): emplea la técnica de escalado de gráficos, y puedes ver la nave desde atrás, o desde la cabina.

Debes acabar con todo bicho que se sitúe delante tuyo; para sobrepasar algunas fases realizas acciones específicas que te permiten abrir puertas o desactivar las barreras que te corten el paso.

Gráficamente, **Radix** no es tan espectacular como el conocido *Terminal Velocity*, pero la posibilidad de ver la nave desde atrás le hace ganar mucho enteros en cuanto a jugabilidad. Como es típico en esta clase de programas, la variedad de enemigos es muy elevada. Es muy agradable (y sádico, por lo demás) destrozarlos a todos, sobre todo a los hombrecitos, que caerán como moscas al paso de tu nave.







Realm of CHAOS

Apogee también tiene un juego muy entretenido dentro de su nuevo catálogo. Sin un equipo excepcional, puedes asistir a las aventuras de Conan el Bárbaro, gracias a este juego de plataformas en el que, además, controlas a una soberbia maga.

Tu misión consiste, al igual que en el programa comentado en esta misma página, en acabar con todo lo que se te ponga de por medio. Pero en este caso, además, podrás ir recogiendo gemas para poder obtener puntos, así como nuevas armas.



Gráficamente, nos recuerda bastante a un juego de Epic Megagames, *Jill of the Jungle*, pero los *sprites* son muchísimo más grandes que en el anterior programa, y el colorido ha sido tratado de una forma excepcional, sobre todo en lo que a fondos de pantalla se refiere. Ideal para los amantes de los juegos de plataformas con pizcas de arcade "maquinero".

D. GOZALO







Tres *joysticks* son el centro del "Hardware" del mes. Si tu antiguo periférico ya no da más de sí y estás dispuesto a hacerte con uno nuevo, estos ejemplos te darán una perfecta idea del estado actual del mercado español en este terreno.

RAIDER 5

Si eres uno de los sempiternos enamorados de los juegos de plataformas o de los arcades (o quizá de los dos a la vez, ¿por qué no?), **Raider 5** es un *joystick* que se va a hacer contigo rápidamente. Se trata, por muchas razones, de un *joystick* diferente a los que estamos tan acostumbrados. **Raider 5** es muy parecido al típico mando de las máquinas recreativas.

Su empuñadura es pequeña, con la parte superior en forma de bola, y tiene dos botones de disparo situados en la base del mando. Además, dispone de un selector para cuatro diferentes niveles de autodisparo, gracias a los cuales se adapta muy bien a distintos tipos de juego. Este *joystick* puede trabajar en dos modos diferentes: libre y autocentrado. En el primero el mando se puede mover con total libertad sin volver automáticamente a su posición centrada, mientras que en el segundo sí vuelve a dicha posición, como hacen la mayoría de los *joysticks*.

FICHA:

Nombre: Raider 5
Fabricante: QuickShot
Distribuidor: Proein S.A.
Precio: 2.990 pesetas
Valoración: 70%

WINGMAN LIGHT

Wingman Light es, como su propio nombre indica, la versión *light* del conocido *WingMan* de la compañía Logitech. Este *joystick* tiene una base amplia equipada con ventosas que le confieren una gran estabilidad.

Dispone de dos botones de disparo: el gatillo (*trigger*) y un botón secundario en la parte superior del mando. Uno de los detalles que más te llamarán la atención es su empuñadura. La mano se adapta al mando con una sorprendente naturalidad, por lo que se reduce al mínimo el cansancio tras haber jugado durante varias horas. **Wingman Light** también tiene controles de calibrado e incorpora un selector de autodisparo en la parte inferior de la base, un detalle que no tiene ninguno de sus otros dos hermanos de la más arriba mencionada familia de *joysticks WingMan*.

FICHA:

Nombre: Wingman Light
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: Consultar
Valoración: 74%



PC TRACER

El último de los *joysticks* que os presentamos este mes es el llamado **PC Tracer** de la compañía Logic 3. Se trata de un *joystick* de estilo clásico, es decir, muy sencillo, con las funciones básicas de esta clase de aparatos. Tiene los dos botones de disparo habituales, además de controles de calibrado y selector de autodisparo.

La base tiene un tamaño adecuado y dispone de ventosas; así pues, el conjunto es, en general, muy estable. La empuñadura es demasiado grande y, por consiguiente, muy poco ergonómica. Este es un detalle que le hace perder unos cuantos puntos a **PC Tracer**.

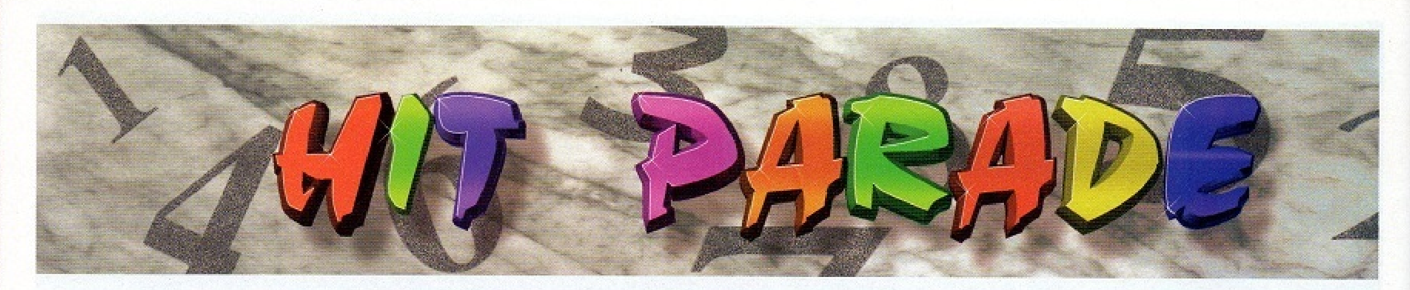
Por el contrario, el movimiento que conseguirás con él es tan suave que resulta especialmente adecuado para los simuladores de vuelo.

Por lo demás, el cable de conexión tiene algo más de dos metros de longitud, cosa que permite jugar a una distancia prudencial del monitor.

F. DE LA VILLA

FICHA:

Nombre: PC Tracer
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: E. Arts
Precio: Consultar
Valoración: 74%



The Need for Speed regresa a la posición de honor, y es que estos coches merecen la pena... La mayoría apreciaréis que van desapareciendo de la lista alguno de los grandes clásicos, de modo que escribidnos si queréis que vuelvan a aparecer.

Need for Speed





Este gran simulador automovilístico de la casa Electronic Arts Canada, vuelve al primer puesto en vuestras preferencias personales.

SSFII Turbo

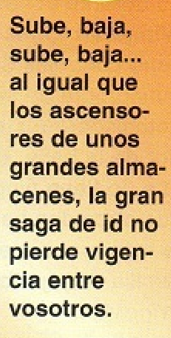




A la espera de la nueva versión de Capcom que acaba de salir en Estados Unidos, este es el mejor juego de lucha del momento.

Doom I y II





Sube, baja, sube, baja... al igual que los ascensores de unos grandes almacenes, la gran saga de id no pierde vigencia entre vosotros.

Fifa Soccer '96





Me gusta el "fúrbo", los domingos por la tarde es la "mayó" de "mi" aficiones... Con Fifa Soccer vivirás de verdad el fútbol en casa.

Dark Forces

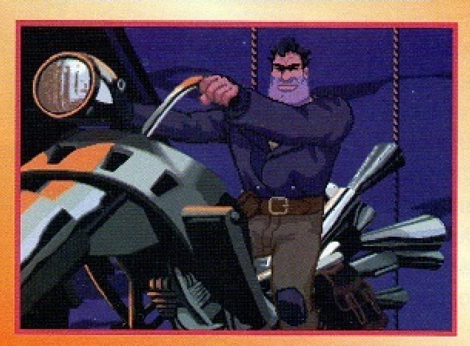




Parece mentira, pero el gran juego de LucasArts aguanta el tirón respecto a otros títulos de la misma casa salidos en fechas posteriores.

Full Throttle

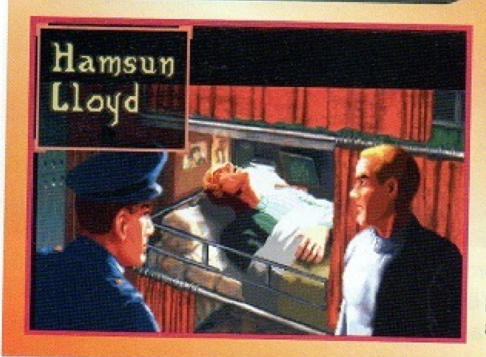




Al igual que Dark Forces, Full Throttle se mantiene en liza respecto a posteriores producciones... y es que las aventuras de Ben tienen "marcha".

Prisoner of Ice

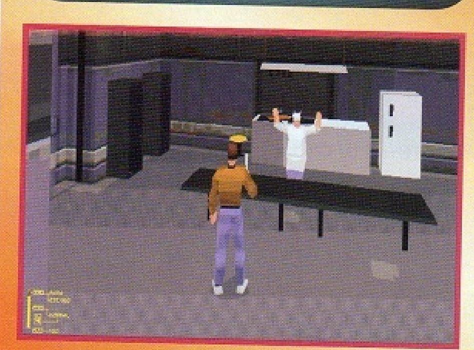




El último juego de Infogrames (todos esperamos con impaciencia *Knight´s Chase*), ha tardado en incorporarse, pero aquí sigue.

Fade to Black

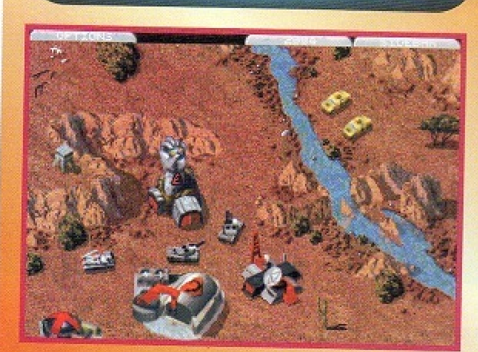
8



Continuamos con los programadores franceses. en este caso, Delphine Software, que con este Fade to Black ha regresado al panorama.

C & C





El último juego de Westwood Studios no ha tardado en encaramarse a esta posición de privilegio, y estamos seguros de que subirá más.

Lost Eden





El grupo de programación Cryo también es francés, y es que parece que nuestro país vecino se ha convertido en el baluarte del software europeo.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. PC Fútbol 4.0
2. Command & Conquer
3. Fifa Soccer '96
4. The Dig
5. Ascendancy
6. Rebel Assault II
7. Hexen
8. EF 2000
9. The 11th Hour
10. Dark Forces

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 7

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Siete de nuestra revista:

- **ASÚN ORDÁS ÁLVAREZ (LEÓN)**
- **ALBERTO DÍAZ ÁLVAREZ (MADRID)**
- **JOSÉ CABAÑERO (Madrigueras, ALBACETE)**
- **JUAN J. HERNÁNDEZ (P. de la Cruz, TENERIFE)**
- **RAÚL JIMÉNEZ PARRA (MADRID)**

¡PARTICIPA EN NUESTRO HIT PARADE!

Envíanos ya mismo una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Gracias a tu elección y la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Como agradecemos tu colaboración, sorteamos entre todas las cartas recibidas cinco juegos que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID



TYRIAN

Si deseas encontrar alguno de los secretos que oculta el último gran juego shareware de Epic Megagames (que encontrarás en el CD-ROM del último número de PC Player), teclea los siguientes códigos en el menú principal:

ENEMY: Volarás en una nave enemiga.

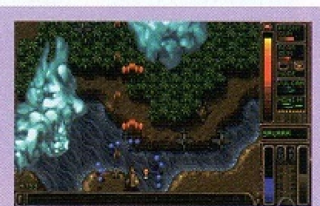
STEALTH: Obtendrás una nave Ninja.

STORMWIND: Conseguirás el *Elemental Fighter*.

TECHNO: Te harás con la nave experimental.

UNKNOWN: Conseguirás la nave TX Silvercloud.





WEIRD: La nave más simpática: una zanahoria que arroja platanos en vez de balas.

DESTRUCT: Para participar en un subjuego escondido en el programa.

Si prefieres convertirte en invencible, pulsa F2, F3 y F6 en el transcurso del juego.

Para saltar al siguiente nivel debes pulsar F2, F6, y F7. Para ir al modo Super Turbo, pulsa Borrar y 1.

Sin embargo, si lo que te gusta es el masoquismo integral, pulsa Mayúsculas y G en el menú de dificultad, y aparecerá el llamado modo imposible (¡totalmente!).

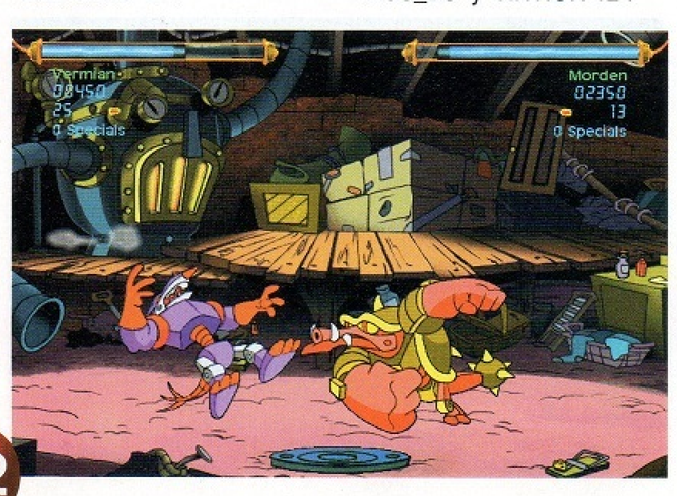
BATTLE BEAST

El último programa de lucha de dibujos animados, **Battle Beast**, también tiene sus trucos. Con los siguientes códigos, no tendrás problema alguno para acabar con casi todos tus enemigos.

Para obtener invencibilidad en las rondas de bonus, teclea "ORUFO".



Si deseas obtener nuevos golpes especiales, prueba escribiendo las secuencias "XUS_D3" y "HNTIOH-12".



FOOTBALL GLORY

El simulador futbolístico de los croatas de Croteam ofrece la posibilidad de marcar goles fáciles para los peor dotados en esto de jugar al ordenador. Si el contrario acaba de marcar un gol, espera hasta que estés a punto de sacar de centro, y pulsa lo siguiente: abajo, derecha, patada, y mantén abajo. Cuando la bola caiga cerca del número 2, él se volverá y marcará en propia meta. ¡Más fácil imposible! Si ni siquiera con este truco consigues meter un gol, tu caso no tiene solución: dedícate a las peligrosas carreras de chapas...



MAGIC CARPET 2

Para activar los trucos de la fabulosa continuación del simulador de alfombra mágica de Bullfrog, debes detener completamente tu alfombra (o mejor, haz el truco al comienzo del nivel), y pulsar la tecla "I". Escribe "WINDY" y podrás emplear los siguientes trucos:

ALT+F1: Todos los hechizos.

ALT+F2: Más maná.

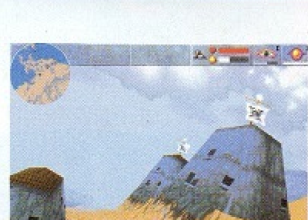
ALT+F6: Recupera energía.

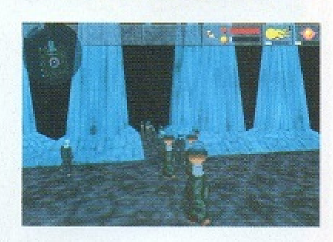
ALT+F7: Mata a todas las criaturas del nivel.

SHIFT+C: Completa el nivel.

Si en lugar de "WINDY" tecleas "CARPET" seguido del número del nivel al que deseas saltar... ¿sigo?

Los más curtidos recordarán que estos trucos funcionaban en Magic Carpet 1; si no es así, deberás escribir "RATTY" en el lugar de "WINDY".









TEKWAR

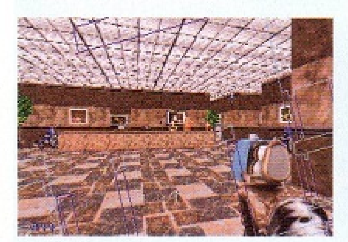
Si deseas activar alguno de estos trucos, teclea la palabra mágica durante el juego. Y es que hay cosas que no cambian desde *Doom*...

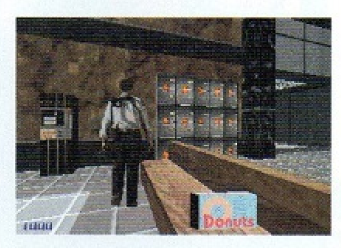
NOGUARD: Desaparecen todos los policías.

NOENEMIES: Apaga todas las peligrosas y abundantes cámaras de vigilancia.

NOCHASE: Elimina a todos los malos.

NOSTROLL: Hace desaparecer a los molestos viandantes que son inocentes.







WARCRAFT

A los códigos que ya os ofrecimos hace unos números añadimos estos dos, que os serán muy útiles:

HUMAN #: Donde # es el número de la misión humana a la que te quieres dirigir.

ORC #: Donde # es el número de la misión de los orcos donde quieres saltar.

Para introducir estos códigos, recuerda que debes pulsar ENTER durante el transcurso de la partida, como si fueras a enviar un mensaje a otro jugador por módem, para acto seguido introducir el código deseado, y volver a pulsar el botón de ENTER. Con este truco ya evitarás perdidas de tiempo.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P. *Me he atascado en Discworld: no puedo abrir las puertas de la universidad de magos. ¿Qué debo hacer para abrirlas?*
FERMÍN CASADO BUENO
Ponferrada (LEÓN)

R. Para que el mago del jardín te abra la puerta, dale el plátano que llevas en tu baúl al bibliotecario para conseguir el libro, el cual debes entregar al "jefazo". Acto seguido el joven mago te abrirá con uno de sus hechizos.

P. *En Star Trek - A final Unity, cuando estoy en la misión donde se debe recoger el quinto pergamino, no puedo atravesar la puerta que esta al lado opuesto del puzzle. No logro abrirla de ninguna manera.*
JUAN LOPE BUSTARVIEJO
MADRID

R. Para poder abrir la puerta debes tocar las palancas en el orden adecuado: cuatro nodos, tres nodos, cuatro nodos, un nodo en el cono, dos nodos, y otro nodo en la copa.

P. *En el juego Transport Tycoon obtengo el mensaje "No puedes construir un aeropuerto aquí-demasiadas estaciones" dondequiera que intento construir. ¿Ya no puedo construir, o hay algún truco?*
SARA GONZÁLEZ RICO
Benidorm (ALICANTE)

R. Quizá tengas demasiadas estaciones, como te dicen. Prueba a demoler un par de ellas: algunos escenarios limitan el número de estaciones que puedes tener al tiempo.

P. *En Ultima VII: The Black Gate no paso las defensas del generador cúbico situado cerca del agujero de las serpientes. ¿Cómo puedo pasarlo?*
RAMÓN PARDO
LEÓN

R. El generador de Cubo te matará si no has obtenido un mineral llamado Cadelita. Para encontrarlo, viaja hasta la tierra de Ambrosia, situada bajo el compás del mapa, en la esquina noreste. Está en una cueva. Llévaselo a Zorn en Minoc: creará unas armaduras que os protegerán del generador.

¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los meses, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros, por lo que si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER-Trucos Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

A FONDO

Guía Phantasmagoria

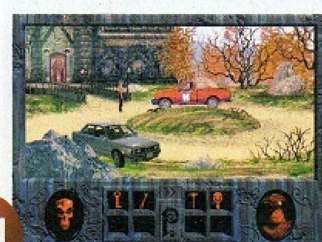
Si no has conseguido resolver esta terrorífica aventura de Roberta Williams, en estas páginas te ofrecemos sus misteriosas soluciones y las acciones que debes realizar.

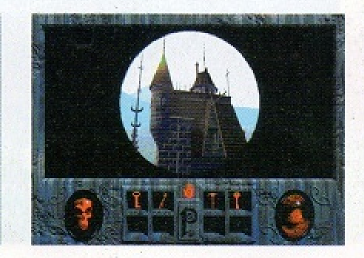
Para empezar (Capítulo 1), ve al comedor y coge el atizador que hay junto a la chimenea. Después de examinar el espejo de esta misma habitación, regresa a la cocina. Dentro de un cajón hay un paquete de cerillas que te será útil más tarde. Si abres la alacena y enciendes la luz encontrarás una trampilla bajo la alfombra que se abrirá con el atizador. Para poder bajar necesitas la luz que te proporcionarán las cerillas. En la bodega sólo hay un martillo que, por supuesto, debes coger. Después de examinar la habitación, dirígete al hall.

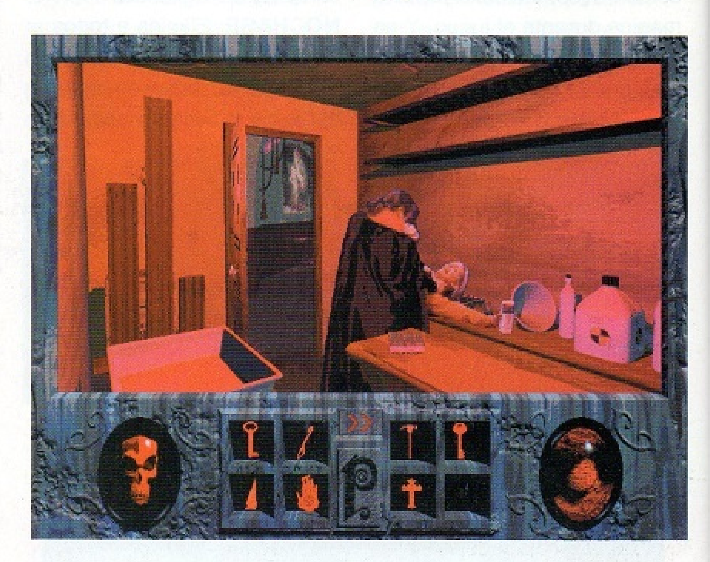
Al lado de la chimenea hay un periódico tirado en el suelo que debe ir a parar a tu inventario. Encontrarás la puerta superior cerrada. En el bar hay un piano que puedes tocar; antes de irte tienes que examinar una botella de alcohol. Como la puerta de la derecha del bar está cerrada, no queda nada que examinar en la planta baja. Puedes subir al primer piso y entrar en la habitación de Marie.

Una vez estés en ella, puedes coger unas cartas del tarot. En un cajón hay una carta de amor dirigida a Marie por su amante. En frente de la habitación de Marie está la de Carno. Aquí examinas un anillo y una pitillera. Si te sientas en la cama verás un interesante vídeo. En la sala de trofeos tampoco puedes coger nada, pero sí verás un espejo, una silla y un gramófono estropeado. En la habitación contigua a la sala de trofeos, a partir de ahora "habitación oscura", encontrarás a Don. Tras discutir con él, sube a la segunda planta.

En la habitación del bebé toca el osito de peluche y observa una extraña nube que flota sobre la cuna. También en el segundo piso,

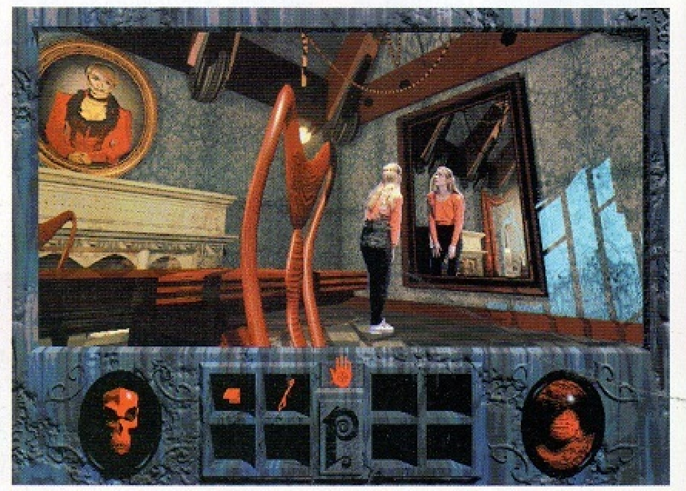


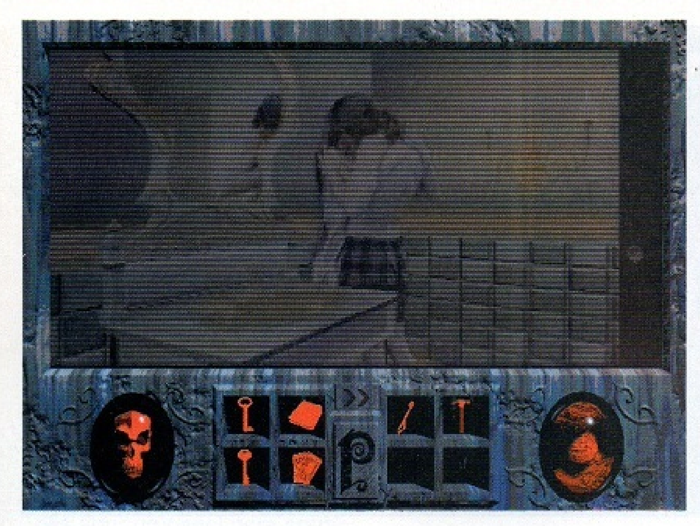


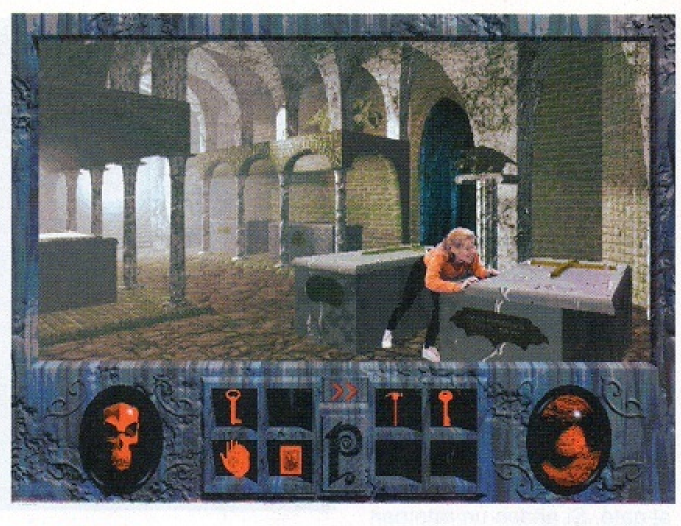


ahora en la habitación de Adrienne, recoge un billete de cinco dólares y examina el ordenador. Enfrente de la habitación de Adrienne está el observatorio, donde hay una estatua con un dragón y un par de cuadros. En el piso de abajo puedes ver en qué sigue metido Don. Después de verlo, ve a la ciudad con el BMW aparcado en la puerta principal de la casa.

Antes de entrar en el pueblo tienes que visitar la casa que puedes ver a la izquierda. Un perro no te deja entrar, pero averigua quién vive en su interior gracias al buzón de correos. En el pueblo sólo puedes entrar en la agencia inmobiliaria. Después de hablar con el vendedor encontrarás en un archivador una llave que te permitirá entrar en la biblioteca.







Con la llave en tu poder, de regreso a casa, entra en la biblioteca (es una de las habitaciones cerradas de la planta baja). En la mesa hay una revista de interesante lectura. En el escritorio recoge una pequeña estatua que, examinada más de cerca, revela un abrecartas. En la chimenea, gracias al abrecartas, haz un agujero en la pared de ladrillo para entrar en una pequeña capilla. Lo primero que debes hacer en la capilla es leer el libro. Para acabar este capítulo, abre la caja y deja escapar al demonio que contiene.

CAPÍTULO 2

Bajando hacia la planta baja oirás música. Si subes a la sala de trofeo verás que el gramófono está funcionando. Es hora de volver al pueblo.

Por suerte, la tienda de antigüedades está abierta. En un mostrador hay un crucifijo que no puedes conseguir de momento por falta de efectivo. De todas maneras, hablas con Lou sobre muchas cosas interesantes de la mansión y sus antiguos ocupantes. En la agencia verás una curiosa escena, pero no permanecerás dentro mucho tiempo.

El detergente que te pidió Don lo compras en el almacén. Antes de irte, hazte con un hueso gratis y algo de información sobre Malcom. La información sobre Malcom la podrá completar Lou. Después de hablar con ella, puedes regresar a casa.

De camino a la puerta, entra en el establo y, tras llevarte un susto, descubre que hay alguien viviendo allí. Cuando Don te encuentre dale el detergente. Para acabar el capítulo, ve a la habitación oscura y llama a la puerta.

CAPÍTULO 3

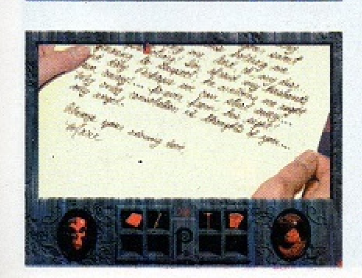
Después del picnic, conocerás a Cyrus si pulsas sobre el árbol tras el que se esconde. Cyrus te dirá que su madre está metida en problemas; por lo tanto, debes seguirle al establo. Para socorrer a la madre de Cyrus, Harriet, sube por las escaleras y, con la ayuda de la horca que está apoyada en la pared, coge la polea, con la que podrás sacarla del agujero.

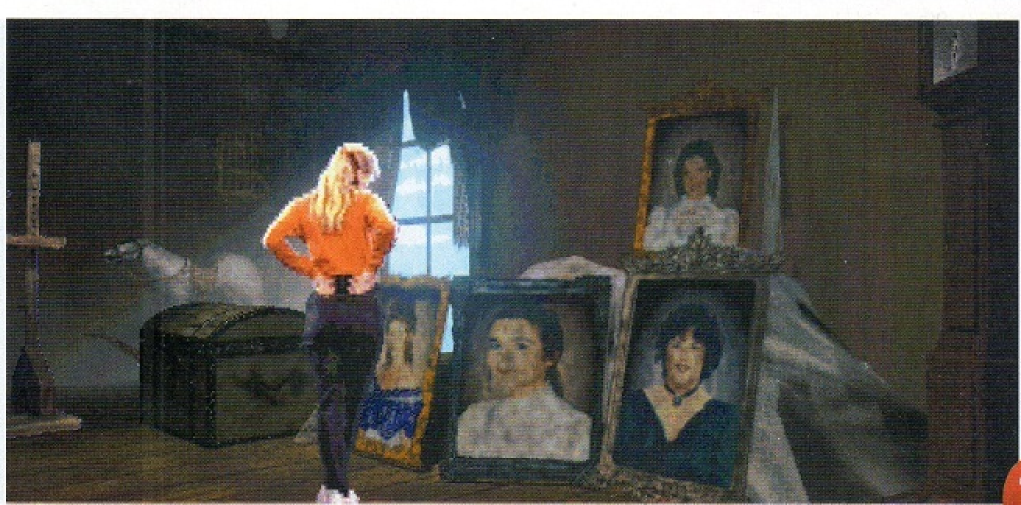
Antes de bajar, si examinas el agujero por el que había caído Harriet, podrás ver un clavo que se recoge con el martillo. Abajo tienes la oportunidad de hablar con Harriet y Cyrus dos veces. Después de la charla ya estarás totalmente preparado para entrar en la habitación cerrada que hay en el segundo piso.

Para conseguir la llave, desliza el periódico por debajo de la puerta y empuja la llave con el clavo. Subiendo por las escaleras que hay tras la puerta llegas a la habitación de Malcom. Encima de un mueble hay un libro que te servirá más tarde para ver a Malcom. Por la ventana verás un invernadero.

Bajando al vestíbulo oirás el llanto de un niño. Si entras en la habitación del bebé verás que la mecedora se mueve sola y oirás una voz que canta una nana. En la pantalla del ordenador de tu habitación verás la frase "YOU HAVE DANGER" entre otras letras. Ha llegado el momento de hacer una visita a Malcom.

Una vez en la valla del jardín de la casa de Malcom, dale el hueso al perro; luego llama a la puerta y dale a Ethel el libro de Malcom (son necesarios al menos dos intentos). Después de hablar con Malcom, vuelve a casa.

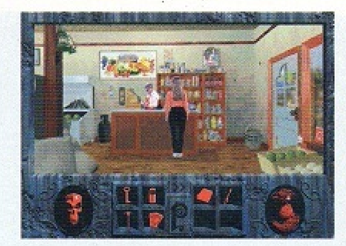




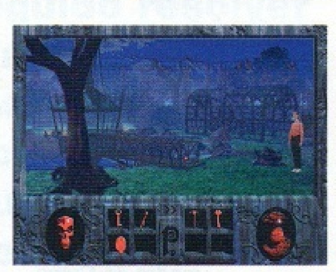
CAPÍTULO 4

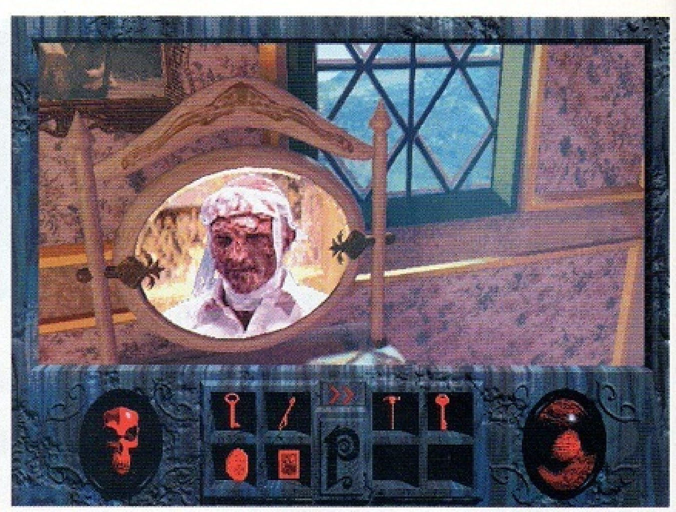
Después del violento comienzo del capítulo, debes bajar a la habitación de Carno y coger el colgante que hay sobre la mesa. En la planta baja te encontrarás con Harriet, que te hablará de un edificio que está en el bosque. Síguela hasta la cocina y dale las cartas del tarot para que te las eche.

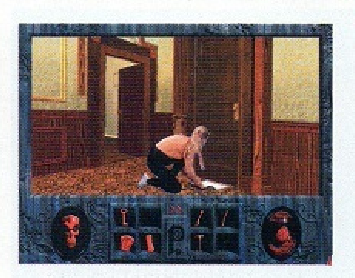
Si te diriges al exterior por la salida que está en el lateral, verás a Cyrus acosando al gato. Si andas un rato por los alrededores, te volverás a encontrar con Cyrus una vez más y, después de hablar con él, le seguirás. Una vez haya tirado el árbol sobre el pequeño barranco, se irá. Después de cruzar el puente, coge del suelo una lente de telescopio. Al final del camino encontrarás el invernadero que ya habías visto; si miras detenidamente la maceta grande verás el cadáver de Hortensia. En otra parte del invernadero puedes ver una pequeña pala que está tirada en el suelo. Si la tocas, verás el asesinato de Hortensia. Cuando la escena acabe, pon la lente en el telescopio y verás la ventana de una habitación de la torre de la mansión. Ya no tienes nada más que hacer aquí, así que puedes volver a casa.

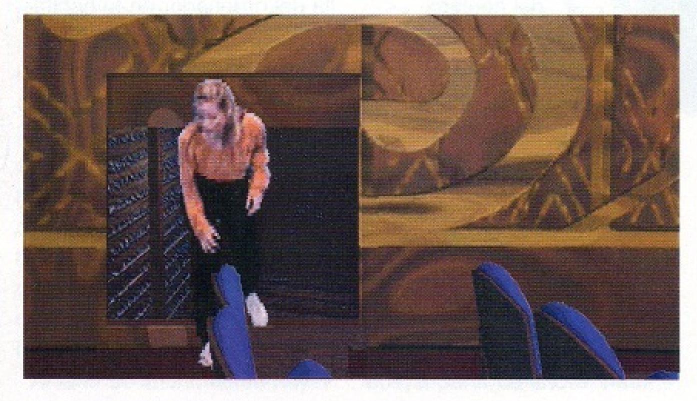










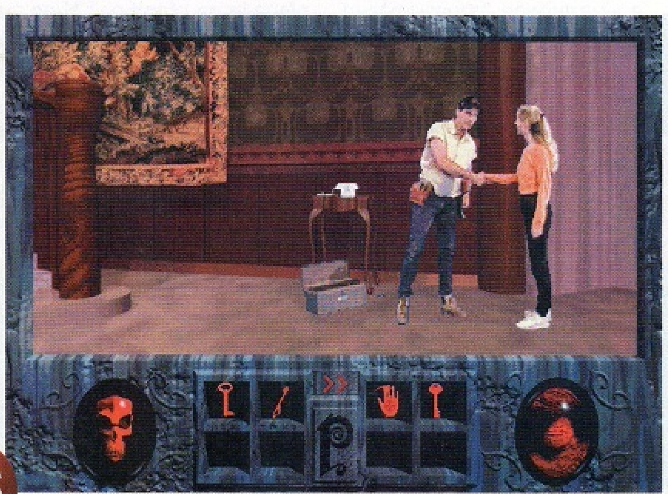


En la rotonda de la entrada está aparcado un coche desconocido. Si entras por la puerta principal conocerás a Mike, que trabaja para la compañía de teléfonos. Después de hablar con él, dirígete a la torre. Si observas bien la pared de madera, verás que es falsa. Con el martillo, haz un agujero para pasar a la habitación que permanecía oculta. En el ático, dentro del baúl, coge el broche; el resto de objetos no puedes quedártelos. Antes de irte, examina los cuadros y el armatoste de madera que hay junto a la pared. Si ahora bajas al vestíbulo, acabará este capítulo.

CAPÍTULO 5

En la pantalla del ordenador, entre las otras letras, está escrito "GET OUT" y "DO NOT TRUST". Si vas al ático verás el espejo brillando; acércate y presenciarás el asesinato de Leonora. En la sala de trofeos pasa algo parecido con el espejo, esta vez con el asesinato de Regina. En el vestíbulo, Cyrus te dirá que vayas al establo. Luego, en el estanque de la parte trasera, hallarás los cadáveres de Sofía y Spaz. Adrienne terminará en el comedor. Si haces lo mismo con el espejo que con los anteriores, Victoria morirá ante tus ojos. En la bodega, oirás el llanto de una mujer. Si la registras entera no encontrarás a nadie, pero verás una misteriosa mano que tiene la intención de atrapar a Adrienne.

Cuando empiece a sonar música, sal de la casa y ve al templete. Allí, una vez hayas





examinado la rosa roja, verás a Gastón y Marie. Luego regresa a la casa.

En el observatorio, la estatua del dragón ha cambiado de posición misteriosamente. Si examinas el círculo de luz, descubrirás un pasadizo secreto. Con el ascensor tienes la posibilidad de bajar un nivel; en el suelo verás una colilla. También es interesante el agujero de la pared por el que se ve la habitación de Marie. Con la palanca puedes abrir un panel para entrar en la mencionada habitación. Después de verla, vuelves al pasadizo a través del panel. En el pasaje hay otro ascensor que te lleva a una bifurcación. Por un camino hay un agujero que rompe unas escaleras y por el otro llegarás al teatro.

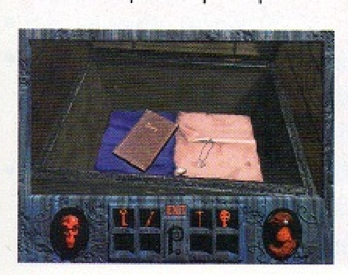
En la habitación de maquillaje hay un armario dentro del cual verás una foto de Carno y Malcom. En el escenario, examina la silla y verás a Adrienne atada a ella. Para acabar el capítulo, sal por las puertas dobles del teatro.



CAPÍTULO 6

Camina hacia la biblioteca y entra en la capilla. Dentro de la caja hay un libro que debes leer. Ahora, en vez de salir por donde has entrado, hazlo por otro pasadizo, que te llevará a la cripta. En las placas de los sarcófagos verás los nombres de Marie y Carno. Gracias al atizador podrás ver los cadáveres de ambos. Si observas los ataúdes descubrirás que las otras dos esposas están enterradas ahí. Después de esta exploración, regresa al vestíbulo. En la habitación de Marie mira el espejo del tocador. En la puerta principal está Mike; tras hablar con él, deja la casa y entra en el establo, donde verás a Harriet y Cyrus haciendo las maletas para marcharse. Haz lo posible que se queden, aunque de todas maneras es algo totalmente inútil. Quizá sea el mejor momento para volver a hablar con Malcom; por tanto, ve al coche.

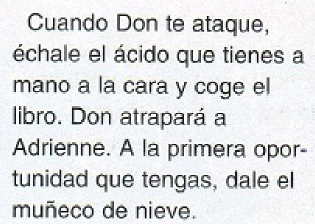
Para que Ethel te deje pasar tienes que entregar la foto. Malcom te contará la historia de Carno, Marie y Gastón. Después de hablar con Malcom, consigue el crucifijo. Para ello, dale a Lou el broche que está en el baúl del ático. Ha llegado el momento del desenlace.



CAPÍTULO 7

El ordenador de Adrienne ha sido destruido: no puede haber sido nadie más que Don. En la habitación del niño, coge un cristal. En el teatro, gracias a la máquina de vídeo, verás a Carno quemado por Marie. En la habitación de maquillaje coge un muñeco de nieve del chaleco de Don. Ahora dirígete a la habitación oscura.

El final del juego es prácticamente como una película, y no precisamente mala: sólo tomas el control de Adrienne en determinadas ocasiones. En todo momento debes moverte rápido, puesto que el tiempo es primordial..



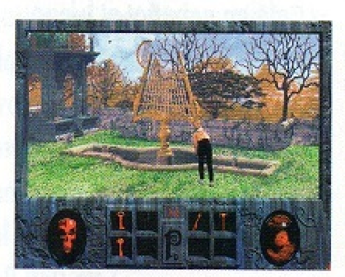
Cuando Don te ataque, échale el ácido que tienes a mano a la cara y coge el libro. Don atrapará a Adrienne. A la primera oportunidad que tengas, dale el muñeco de nieve.

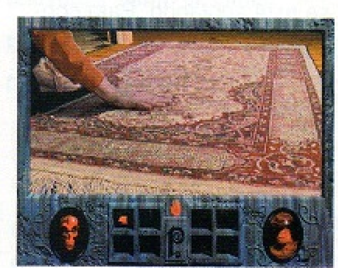
Después de morir Don, un demonio te empezará a perseguir. Para huir del teatro, utiliza el pasadizo secreto y gira por el camino cortado. Para salvar el agujero, Adrienne tiene que agarrarse a la tubería. Una vez en la habitación, atranca la puerta.

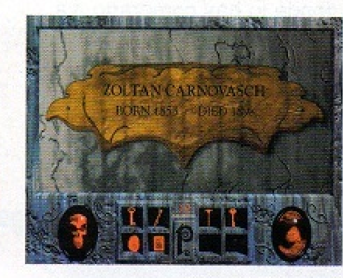
Al pie de las escaleras hay una mesa sobre la que debes poner el libro. Para matar al demonio tienes que poner en el libro, por orden, el amuleto que está en el cadáver que hay junto a la mesa, sangre de Adrienne y, por último, el crucifijo. Para obtener la sangre, Adrienne se tiene que cortar con el cristal. Cuando los tres ingredientes estén sobre el libro, el demonio se desvanece y Adrienne abandona, agotada, la mansión.

NOTA: Si empiezas el capítulo sin el crucifijo de la tienda, sustitúyelo por el que hay en el sarcófago de Marie.

A. L. Mozún









SOS MAIL



Ya estamos aquí para responder a vuestros halagos, críticas y preguntas. Como sabemos que la esta revista cada vez es más vuestra, el mes que viene os contestaréis vosotros mismos...

CD-ROM

Acabo de meterme en esto de la informática y tengo lógicos problemas (lógicos porque si no no necesitaría ayuda). Me he suscrito a vuestra revista y me he dado cuenta que muchos de los programas requieren DOS para ser ejecutados, pero resulta que tengo el Windows '95, y no los puedo jugar porque desde DOS no tengo acceso a la unidad de CD-ROM. ¿Qué puedo hacer?

ÁNGEL RUÍZ GUIJARRO
(MÁLAGA)

Respuesta: Si te acabas de comprar el ordenador, debieras consultar a la tienda donde lo has comprado, ya que si lo puedes ejecutar desde Windows 95, debieras tener acceso al CD desde el modo DOS. Deberías mirar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT para buscar si hay algún problema, pero si no tienes mucha idea mejor que te lo mire alguien con experiencia.

De todos modos, la mayoría de demos deberían funcionarte desde el modo DOS de Windows 95, ejecutando directamente los archivos BAT situados en el directorio raíz del CD-ROM desde el Explorador de Windows, ya que se supone que hay compatibilidad total (entre comillas) con todos los programas, aunque con esto último no estamos muy de acuerdo en la redacción.

BIOS EN MAL ESTADO

- ¿Es posible que un ordenador no arranque o que se le desconfigure el SET UP por causa de la humedad o el frío? ¿Qué hago para solucionarlo?
- ¿Cómo puedo conseguir el número 1 de la revista? Gracias por contestarme.

JAVIER NOVOA OTERO
(ORENSE)

Respuesta: Sí, es posible que en casos extremos de frío te ocurran alguno de esos supuestos, pero si tu ordenador es antiguo, seguramente se le desconfigura la BIOS, porqué la pila de la misma está en mal estado o se está agotando. Para conseguir el número 1, simplemente debes llamar a nuestro departamento de suscripciones: (91) 7412662.

SVGA Y FÚTBOL

Me gustaría comprarme un juego de fútbol, que funcione en un PC 486DX con 4 megas de RAM y tarjeta VGA. ¿Cuál me aconsejáis? Si es Super VGA, funcionaría con el programa de VESA que hay en vuestro CD-ROM?

IVÁN MARTÍ VILÀ
(Les Borges Blanques, LLEIDA)

Respuesta: Con esas características te recomendaríamos el Sensible Soccer o el DDM Soccer. Si tu tarjeta no es Super VGA, el programa VESA no te vale de nada.

JUEGOS MANGA

Hola amigos de PC Player. ¿Podríais decirme unos cuantos programas eróticos con dibujos manga? ¿De qué programa es la foto que adjunto?

RAÚL LÓPEZ ORTEGA
(Torrejón de Ardoz, MADRID)

Respuesta: Los únicos que han llegado a España oficialmente han sido los de la casa Megatech: *Cobra Mission*, *Metal & Lace* y *Knights of Xentar*, distribuidos todos por Proein, S.A. La foto que nos envías es de *Cobra Mission*.

CUESTIONES VARIAS

-¿Está en español el juego *Phantasmagoria*? ¿Va a salir alguna vez?
- ¿Va a salir *Doom 3*?
- ¿Cabe la posibilidad de que pongáis un juego por entregas en el CD-ROM de la revista, en lugar de demos?

LUIS MADRID MURILLO VALERO
(VALENCIA)

Respuesta: Nos ha gustado mucho tu observación acerca de incluir un juego inédito por entregas, pero debes tener en cuenta que un juego no se hace de la noche a la mañana, con lo que deberás esperar algún tiempo hasta que pudiéramos realizarlo técnicamente.

Respecto a tus preguntas, *Phantasmagoria* sólo ha salido en inglés, y no creemos que salga en español, debido a que la producción de la traducir los siete CDs que ocupa el programa sería demasiado costosa para el volumen real de venta de software en nuestra país. De todos modos, Sierra se puede animar algún día, lo cual agradeceríamos todos los usuarios.

En el tema *Doom 3*, hemos oído (pero, por supuesto, esto no está confirmado en ningún sitio), que cuando id Software acabe su próximo *Quake*, entrará de lleno en la producción de la tercera entrega de vuestro juego favorito. ¡Quién sabe si es cierto...!

¡ESPERAMOS TUS CARTAS!

Esperando que no os hayáis creído que el mes próximo os contestaréis vosotros mismos, aguardamos vuestras misivas, de las cuales daremos cuenta (nosotros) en estas páginas. Ya sabéis: para cualquier duda relacionada con informática, juegos o similares, escribidnos a la esta dirección:

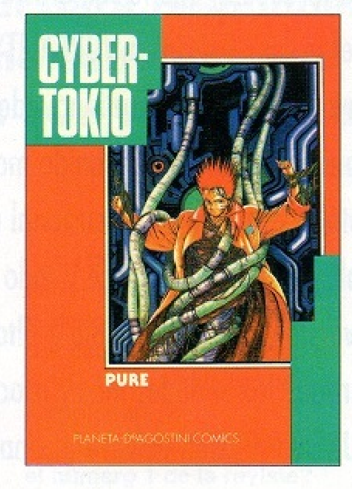
PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

MANGAMANIA

CYBER TOKIO

Distribuidor: P. de AGOSTINI

Los "mangakas" de pura cepa conocerán perfectamente la obra de Pure. Este joven dibujante se ha labrado un gran futuro. Su trayectoria ascendente pronto alcanzará su culmen artístico. Su dibujo, tal y como demuestra este **Cybertokio**, editado por Planeta de Agostini, tiene calidad se mire por donde se mire, ya que se ha cuidado su producción en extremo. Verás que hasta los más nimios detalles (pliegues de la ropa, diseño de robots, carteles de edificios...) han sido recreados con una calidad excepcional.



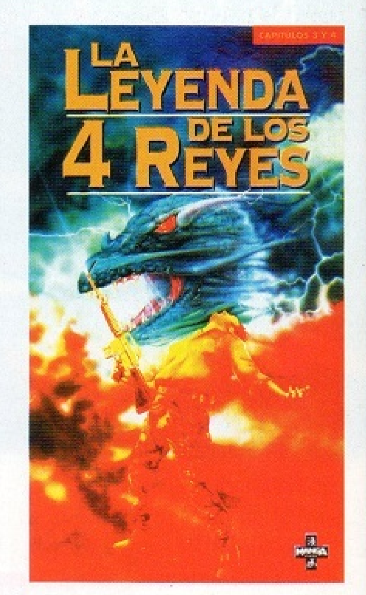
Si además, tienes en cuenta que la historia es divertida (por favor, no leas la introducción de la solapa o te desvelará casi medio libro), te darás cuenta de que es un *comicbook* que no tienes que perderte bajo ningún concepto. Es una colección que está mejorando día a día.



LA LEYENDA DE LOS 4 REYES 2

Distribuidor: MANGA VIDEO

La Leyenda de los 4 Reyes continúa. En esta segunda cinta podrás seguir las aventuras de los cuatro hermanos Ryudo, destinados a convertirse en los salvadores de la humanidad, enfrentándose a las fuerzas malignas con sus tremendos poderes especiales. Si en la primera película podías asistir a su confirmación como los elegidos, ahora demostrarán todo su poder a la hora de rescatar a uno de los miembros de la familia, que ha sido secuestrado con la intención de romper el lazo de fuerza que les une. Si te gustó la primera entrega, ¿a qué esperas para comprar esta segunda parte?





TRAILERS MANGA

Si quieres "visionar" alguno de los trailers de películas manga que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar esos trailers.

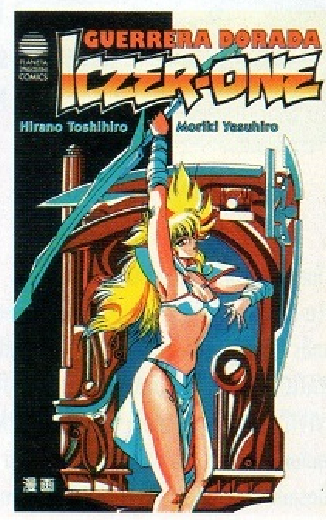
GUERRERA DORADA: ICZER-ONE

Distribuidor: PLANETA De AGOSTINI

No siempre todo el *manga* que llega hasta nosotros tiene la misma calidad. **Iczer One: la Guerrera Dorada** es un claro ejemplo de la masiva e indiscriminada producción japonesa. El dibujo de esta producción de Hirano Toshihiro y Moriki Yashuhiro no alcanza el nivel deseado. Éste es muy bajo, sobre todo si te fijas en los detalles.

Se nota que este *comicbook* ha sido realizado en muy poco tiempo, y para más inri ha sido realizado hace unos cuantos añitos. Si a esto le añades que la historia tampoco logra atraer demasiado, encontrarás que este cómic solo agradará a los grandes fanáticos del género (que por lo demás seguro que prefieren otros títulos...).





PÁGINAS MANGA EN INTERNET

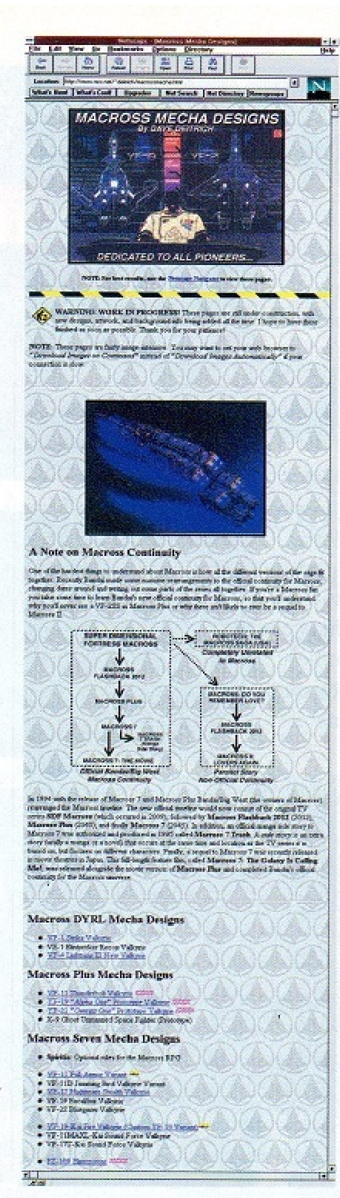
Si el mes pasado teníamos en estas páginas un especial sobre la compañía Kodansha en Internet, este mes hemos encontrado unas interesantes páginas sobre una de las series *manga* favoritas de los norteamericanos, **Macross**, también conocida por aquellos lares (y en España, gracias a la cadena televisiva Tele 5 en su primer año de emisión), como **Robotech**.

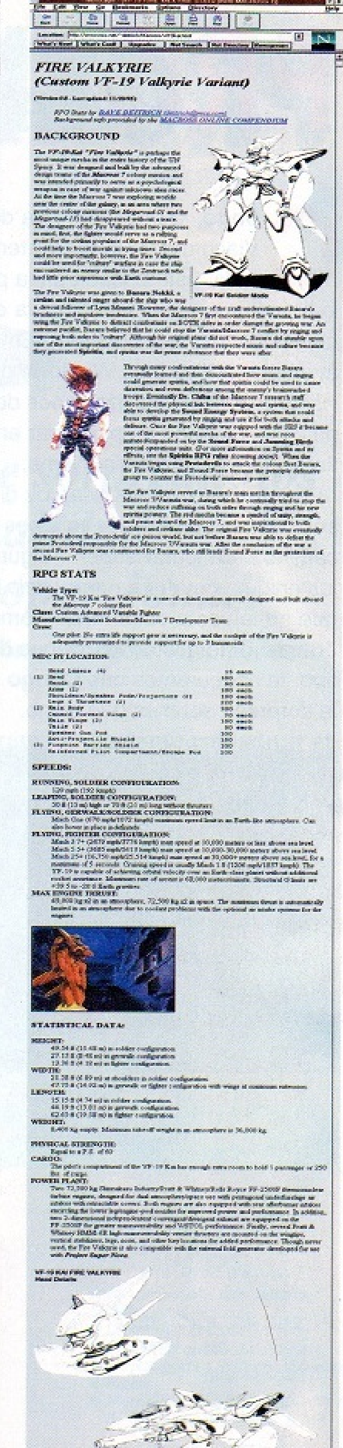
Muchos de vosotros sabréis que **Macross** como tal se divide en varias series diferentes. La más nueva de ellas es **Macross Plus**, de la cual ya hemos hablado en esta sección con motivo de la película que trajo la compañía Manga Video, y próximamente aparecerá **Macross 7**, que se divide en película y serie de televisión.

Estas páginas de Internet han sido diseñadas por uno de los considerados mayores expertos en la biografía de la serie, Dave Dietrich, lo cual se percibe rápidamente gracias al gran trabajo realizado. Así, además de mostrar fotos y textos con la historia básica, se han realizado *dossiers* referentes a todos y cada uno de los diseños "mecha" (nombre japonés de los *robots* de combate), que aparecen en cualquier capítulo de la serie. Incluyen dibujos realizados desde diversas perspectivas y aclaran especificaciones técnicas. De este modo, tienes a tu disposición una completa base de consulta sobre cualquier tema referido a **Macross**, sus creadores, o cualquier otro detalle que sea interesante o de importancia.

Si tienes conexión a Internet, un módem suficientemente rápido, y los suficientes conocimientos de inglés (lamentablemente, como la mayoría de información en Internet, aparecen en dicho idioma), no pierdas esta oportunidad.

Si quieres acceder a las páginas sobre las que tratamos en este número, aquí tienes las direcciones en la red Internet: **http//www.mcs.net/~deitrich/macrossmecha.html**



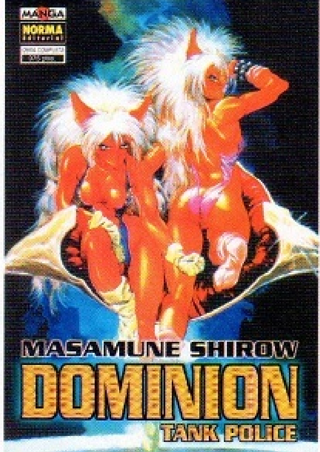


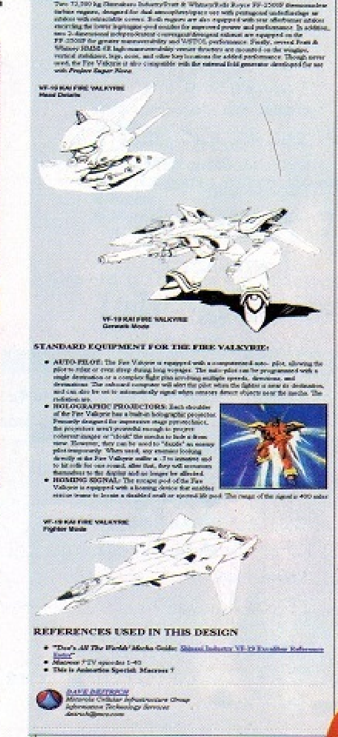
DOMINION TANK POLICE

Distribuidor: NORMA EDITORIAL

Dominion es una de las mejores historias de los últimos tiempos, y es que la prolífica mente de Masamune Shirow ha marcado un hito con las aventuras de Leona y su tanque Bonaparte. Las pasiones encendidas han permitido que, además del propio cómic, puedas contar con los OVAs de la serie (para muchos de nosotros eran mucho mejores los primeros que los que ahora trae Manga Video) y un abultado *merchandising*. Éste no es muy elevado en España, pero, si eres viajero, podrás encontrar diversas cosas relacionadas con esta serie.

En este caso, contamos con el *book* que reúne todos y cada uno de los capítulos que vendió Norma por separado. Aunque la calidad del papel deja mucho que desear, no deberías dudar en comprar este tomo si no posees los capítulos ya aparecidos.

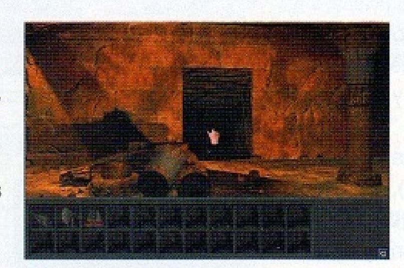




PRÓXIMO MES

Congo, la gran sorpresa de Viacom para la nueva temporada, está basada en la película homónima (a su vez, basada en la novela de Michael Crichton). En esta aventura gráfica bajo Windows puedes visitar todas las localizaciones de la película, además de participar en distintas secuencias de la misma.

Por otro lado, debes usar los diversos objetos con los que te topes en tu camino para lograr superar algunos de los enigmas en forma de *puzzle* lógico que no te van a dejar ni un momento en paz. Si te gustan los juegos de este tipo, te aseguramos que **Congo** será la sorpresa del mes que viene.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 40
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

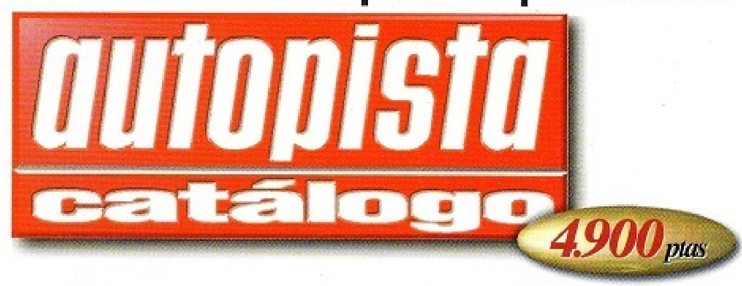
PC TOP PLAYER
C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid
Tfno. (91) 7412662

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

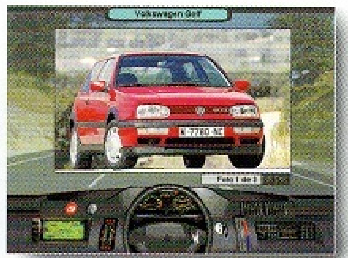
VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

EL CDROM que esperabas



"Esta aplicación nos ha dejado gratamente sorprendidos por su facilidad de manejo, funcionalidad, además de por el entretenimiento que proporciona."

PC Actual (Octubre 95) **Valoración:** "Producto Recomendado"

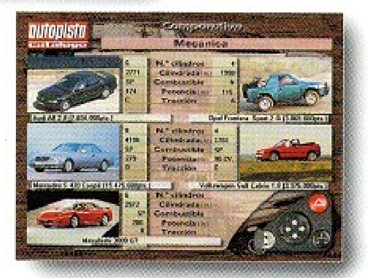



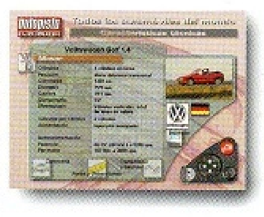
"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesta base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"

PC Media (Octubre 95) **Valoración:** 90/100

"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de **Luike-motorpress**

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3°
08008 Barcelona.

Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ______________________
Dirección ______________________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

FORMA DE PAGO :

❏ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
❏ Tarjeta de crédito nº ____________
Visa ❏ 4B ❏ Master-Card ❏ Amex ❏
Fecha de caducidad ________ / ________

Firma

(Titular de tarjeta)

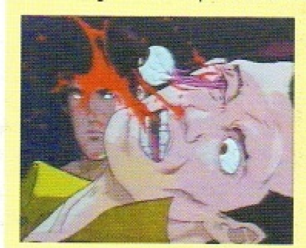


PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

TRAILERS MANGA

Han utilizado muchos kilos de vísceras en estos dos violentos productos, y por eso mismo las tienes que tener muy bien puestas (las vísceras) para poder soportarlos sin apartar la vista. El primero, *Crying Freeman*, es un asesino que donde pone el ojo (como ves), pone la bala, perseguido por su propia organización. En el segundo, una periodista se une a una banda motorizada.



CRYING FREEMAN



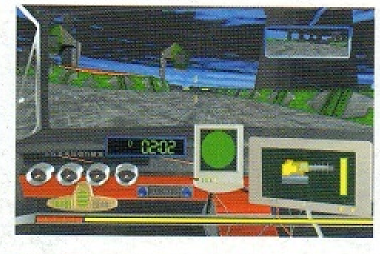
VENUS WARS



3D ULTRA PINBALL Sierra on Line ha dejado de lado su clásica línea de videoaventuras para, valga la redundancia, aventurarse en el mundo de los *pinball*, con las 3D de turno por delante.



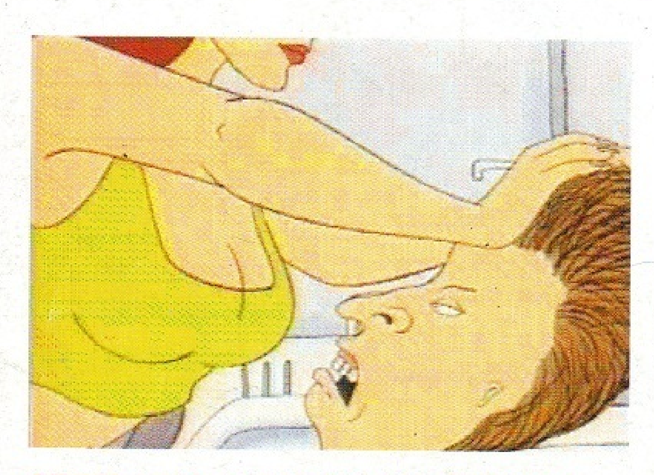
IN THE 1ST DEGREE ¿Qué diría Agatha Christie si levantara la cabeza? No lo sabemos a ciencia cierta, pero con toda seguridad podría resolver este misterioso e imperfecto crimen.



ZONE RAIDERS El de las carreras es un género inagotable, como demuestran las constantes apariciones en el mercado de este tipo de productos. Esta vez se trata de velocidad futurista.

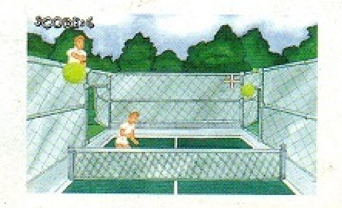
ADEMÁS...

RAYMAN, BERMUDA SYNDROME, FURY³, L. BOUNTY HUNTER, CÆSAR II, S.W.O.S., NAVY STRIKE, TILT!, 3D ULTRA PINBALL, D. DERBY, SU-27 FLANKER, NHL '96, INDYCAR RACING 2, SILENT HUNTER, ENTOMORPH



BEAVIS & BUTT-HEAD: VIRTUAL STUPIDITY

Los dos personajes animados más carismáticos de la cadena musical vía satélite MTV por fin hacen su aparición en los videojuegos para PC. Prepárate para soportar todo tipo de sarcasmos, bromas procaces, emanaciones del cuerpo humano; en suma, la mayor estupidez virtual.





BEAVIS AND BUTT-HEAD

